CONEXIÓN

MANGA

357

$39.90 MXN

GODZILLA VS KING KONG

ESTRELLAS DIGITALES DE VERDAD

YOUTUBERS VIRTUALES

AHORA DISPONIBLE EN TITANIO MAGAZINE

357

$39.90 MX/ $1.99 USD

7 509761 115396

EDITORIAL

2020 será recordado como uno de los años que más cambios trajo a nuestras vidas, pasamos de tener una existencia que se movía al ritmo de nuestros pies, a conformarnos con ver el mundo moverse a través del flujo digital de nuestras conexiones a internet, pero curiosamente, muchos rubros se vieron beneficiados de esta nueva normalidad, siendo el entretenimiento digital, en todas sus variantes, el que más jugo saco de esta situación, creciendo exponencialmente a lo largo del año, hasta convertirse en una parte de nuestras vidas que difícilmente desaparecerá en el futuro cercano.

Películas y series vía streaming, *webcomics*, revistas digitales, música y producción de contenido digital en general, nuestro apetito por esta forma de entretenimiento nunca había sido tan alto, al grado de que hoy día, las campañas publicitarias se piensan principalmente para el consumidor digital, algo que en otra época sería impensable, y si hay algo que ha caracterizado a nuestra casa editorial, es el deseo de mirar hacia el futuro, siendo esta la época perfecta para hacer el cambio evolutivo que tanto necesita la industria editorial, cambio que habíamos dejado en pausa por mucho tiempo; es por eso que, y en agradecimiento a todos nuestros lectores quienes pacientemente esperaron a que saliéramos de nuestro letargo, les ofrecemos el que será, el número de Conexión Manga que marcará historial acompañando la revista física a la digital en su lanzamiento, en el app de TITANIO MAGAZINE, podrás encontrar varios ediciones de Conexión Manga y también ediciones especiales junto a muchos más contenidos, damos la bienvenida al nuevo y mejorado formato digital.

Es cierto que muchos que crecimos con los impresos los extrañaremos, pero esto vendrá con grandes cambios a futuro, tanto en contenido como en disponibilidad, sin olvidar el que las ediciones impresas son muy importantes para los coleccionistas.

Sin duda, no existe mejor momento para dar este paso, por eso, y con la mano en el corazón, a todos los que nos acompañaron codo a codo en el camino por estos 22 años, les decimos con total alegría; ¡Gracias por creer en nosotros!.

Nos leemos próximamente, en ***Conexión Manga Digital.***

J.A DÁVALOS

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

CONTENIDO

PORTADA

41 | YOUTUBERS VIRTUALES ESTRELLAS DIGITALES DE VERDAD

02 | IJIRANAIDE NAGATORO-SAN
03 | SHOPPING
04 | ROOSTER FIGHTER
06 | ARTE INDIE PARA LA PRIMAVERA
09| NUEVOS ESTEREOTIPOS DEL ANIME
12 | KUMO DESU GA, NANI KA
13 | GODZILLA VS KONG
14 | RE_MIND
16 | MOMOCHI-SAN CHI NO AYAKASHI OUJI
18 | REGLAS ESCOLARES JAPONESAS
20 | HIKAWA MARU
22 | TKRMZ
26 | DATOS RAROS PERO CIERTOS SOBRE LOS YAKUZA
31 | BERSERK
34 | KURASHIKI LA VENECIA JAPONESA
38 | BELLAS PODEROSAS Y AMBICIOSAS
45 | ADAPTACIONES LIVE ACTION
48 | ANIME MARCA NETFLIX
51 | VIVIENNE MEDRANO
54 | ITHERAX ESTUDIO
56 | LONG GONE GULCH

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 357. Publicación mensual. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en CDMX y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea DAGAZO, Locales Cerrados por ALFESA.

Copyright © 2021

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR EN JEFE

JUDITH D. STEPHAN
NOZOMU RODRÍGUEZ
NEZUKO CHAN
NEKO
RUOXI
KATO-CHAN
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

DIANA G. GARCÍA PIÑA
EDUARDO DE LA O SALA
DIRECCIÓN DE ARTE

EDUARDO DE LA O SALA
DIANA G. GARCÍA PIÑA
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS. Q.
CALIDAD DIGITAL

FATNA LAZCANO
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

ADRIANA VÁZQUEZ
ADMINISTRACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100
ó Cel y What's App:
5513 9782 51

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
Cel y What's App:
5513 9782 51

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

CONEXIÓN

TITANIO

digital

Y MUCHO MÁS...

DESCÁRGALA EN TITANIO MAGAZINE

GRATIS- Por tiempo limitado

www.titaniomagazine.com

Ijiranaide Nagatoro-san

Por Judith D.

¿ME MOLESTAS PORQUE ME QUIERES?

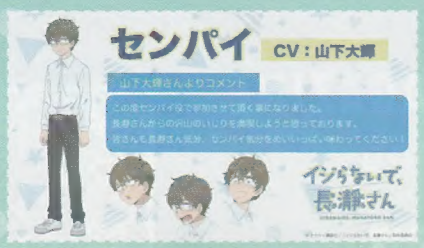
Aunque sea difícil de creer (especialmente por lo molesto que era) hubo un tiempo donde se decía, que los niños de primaria molestaban a la niña que les gustaba, ahora, invirtamos los papeles y transportemos esta situación a la preparatoria, donde una pequeña estudiante hiperactiva, molesta incesantemente a su tímido senpai, quien no entiende por qué la chica prefiere pasar el rato con él en el club de arte, al tiempo que le hace mil y un travesuras.

A grandes rasgos esto es Ijiranaide Nagatoro san, comedia de corte escolar, creación del mangaka Nanashi, obra que viese la luz en forma de webmanga, a través de la plataforma Pixib, para posteriormente ser editada por Kodansha, y que próximamente tendrá su primera adaptación animada, producida por el estudio Telecom Animation Films, teniendo como fecha tentativa de estreno, la temporada de anime primaveral 2021.

EL ARTE DE MOLESTAR AL PRÓJIMO

Cierto día, un tímido joven de segundo de preparatoria decide ir a la biblioteca para hacer su tarea, dentro, un grupo de chicas de primer año aprovecha el lugar para perder el tiempo, desafortunadamente el joven tira su mochila, y todos sus dibujos manga caen al piso, al verlos, las chicas se burlan del artista otaku, todas menos una, Hayase Nagatoro, de complexión delgada, atlética, y con un afán de molestar muy grande, juzgando la ñoñes del manga que el chico dibujó, comienza a incomodarlo e invadir su espacio personal, no perdiendo la oportunidad de declararlo como su Senpai, a quien comenzará a acosar (por decirlo de alguna manera), y hacerle bromas incomodas. Desde ese momento se suscitaran diversas situaciones que harán pensar al chico si su acosadora solo quiere divertirse con él, o sus intenciones van para otro lado.

Comedia, romance, amistad, y un nuevo significado para las relaciones entre personas muy diferentes entre sí. Esto es parte de lo que veremos en este anime, que se perfila como uno de los más esperados para la temporada de primavera. Wiiiiiii…



© Nanashi / Pixiv / Kodansha / Telecom Animation Films

SHOPPING

Por Judith D.

Gastaréééé, gastaraaas... Sin dinero, ni fondos en el baaanco... Comeráááás maruchaaan, por un mes, hasta que llegue la quincenaaaa... Morros de mi vida y mi corazón, ya llegó su gastalona de cabecera, para recomendarles el artículo que les hará empeñar su alma y media vida, con tal de tener menos espacio en sus casas.

DR. STONE GAL SERIES KOHAKU

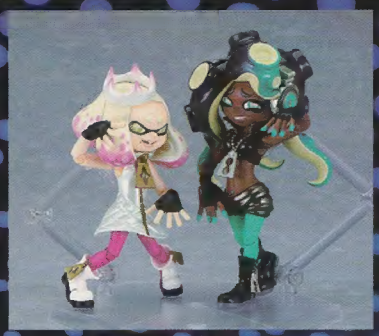
Si eres fan de Doctor Stone (¿quién no lo es?) y buscas un modelo acorde con tu exigente sentido de coleccionismo, esta figura es para ti. Fabricada en PVC bajo la marca Megahouse, esta figura del personaje Kohaku, con 17 cm de altura, será una gran adición a tu colección personal. Disponible ya, a un precio de 11,800 yenes.

G.E.M. SERIES KIMETSU NO YAIBA, KYOJURO RENGOKU

Kimetsu no yaiba ha sabido mantenerse en el gusto de su público, y muestra de ello son sus innumerables coleccionables; para muestra un botón o, mejor dicho, una figura de acción, en este caso del personaje Kyojuro Rengoku, con una altura de 21 cm y un precio de preventa de 15,800 yenes, con tu distribuidor en línea favorito.

FIGMA SPLATOON 2, OFF THE HOOK (CEFALOPOP): PEARL Y MARINA

Estoy segura de que muchos de ustedes son fanes del videojuego Splatoon 2, digo, no puedo ser la única maniática de embarrar a todos de tinta; pues bien, para todos los fanes del dueto Cefalopop, Marina y Pearl, existe este combo de dos figuras perfectamente detalladas, y pintadas con gran esmero; fabricadas en conjunto por las empresas Max Factory y Good Smile Company. El costo de la preventa es de 14,000 yenes, con fecha de entrega para octubre del 2021.



NENDOROID, CYBERPUNK 2077, Núm. 1552 JOHNNY SILVERHAND

Si algo bueno nos dejó el videojuego Cyberpunk 2077, fue la participación del carismático actor Keanu Reeves, en el papel del personaje Johnny Silverhand, ahora combinemos el adorable rostro de Keanu, y la ternura de los muñecos Nendoroid, y obtenemos el cielo en formato chibi. Con fecha de entrega para diciembre del 2021, y un costo de preventa de 5000 yenes, esta es una oportunidad que no puedes dejar parar, wiiiiiii...

ROOSTER FIGHTER

DELICIOSO Y PELIGROSO

Por Nezuko chan.

El mundo está en peligro, sólo un gran héroe puede salvarnos de los demonios, un héroe valiente, fuerte, y… ¿cubierto de plumas? Y es que este gran héroe no es nada más ni nada menos que un carismático gallo de pelea.

Ok, ok, esta primicia podría parecer muy bizarra, aunque si lo analizan bien… ok, si, es muy bizarra. Pero, cuando lees el primer número de este manga, creación del mangaka Shu Sakuratani, te das cuenta que estas ante un gran exponente del género shonen de nuestra generación. Esta es una obra repleta de escenas de acción dinámicas, y un arte gráfico de alta calidad estética, sin olvidar su particular narrativa, donde fácilmente saltas de la acción a la introspección del personaje principal, o a un instante de comedia, sin perder el hilo narrativo.

UN GALLO CON SED DE VENGANZA

Los días pasan de manera normal en las ciudades niponas, desafortunadamente no todo es felicidad. Y es que han llegado unos demonios gigantes llamados kiju, que atacan a la población, al tiempo que perturban la vista con sus características de personajes mundanos deformados (oficinistas, colegialas, jubilados, etcétera). Sin embargo, existe alguien que les puede hacer frente, un fornido gallo "artemarcialista", que busca al demonio responsable de la muerte de su hermana Sarah, destruyendo en su búsqueda a los demonios, mientras lucha al ritmo de su poderoso grito de batalla: ¡COCKADOODLEDOO!

En fechas relativamente recientes, hemos visto la proliferación de conceptos poco ortodoxos en el manga, títulos como Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto, o Kuchikujima de Hokazono Masaya son ejemplos perfectos de esta tendencia aunque ninguno tiene un protagonista tan carismático como este valiente gallo; actualmente, es posible disfrutar de los primeros dos capítulos de Rooster Fighter, totalmente gratis, solo tienes que ingresar al sitio web de la revista Complex manga, y comenzar el peregrinar de este singular héroe.

Nos leemos pronto ternuritas.

© Shū Sakuratani's / Complex manga / 2020

RECOMENDACIÓN

mahou shoujo site
magia mortal

Por Ruoxi

La exótica combinación de chicas mágicas, terror y muerte es un tema que, en nuestra creciente y caótica vorágine digital, ha comenzado a explorarse de una manera activa, mucho más que antaño.

Mahou Shoujo Site, de Kentarou Satou, es un spin-off de Mahou Shoujo of the End que comenzó su publicación en julio del año 2013 en la revista Champion Tap!

Mahou Shoujo Site nos cuenta la historia de Asagiri Aya, una chica que es acosada por un grupo de matones en su escuela y que además sufre de maltrato en casa.

En busca de algo que le haga olvidar el dolor, decide refugiarse en el internet y se encuentra con un misterioso portal web llamado Magical Girl Site, el cual le da la "bienvenida" al mundo mahou shoujo al tiempo que le otorga poderes mágicos.

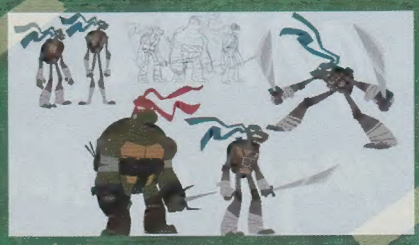
Es así como se engancha con el mortal mundo de Magical Girl Apocalypse, donde deberá enfrentar una a serie de "máquinas para matar" que, pese a su apariencia "adorable", buscarán poner fin a sus días.

© Kentarou Satou / Akita Shoten / doA / 2018

ARTE INDIE PARA PRIMAVERA

Por neko

El diseño de personajes puede parecer algo que no tiene tanta relevancia hasta que la curiosidad te lleva a darte cuenta de la importancia que tiene en un proyecto; dado que, sin este, básicamente todo se quedaría en una idea. En esta ocasión hablaremos de cuatro ilustradores cuyo trabajo se centra en, precisamente, el diseño de personajes.

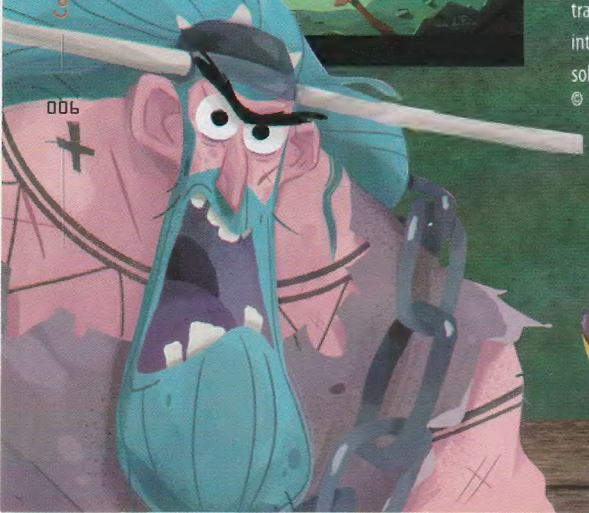


YANN DE PREVAL @YANN.DEPREVAL.ART

En la lejana Francia encontramos a nada más ni nada menos que, al director de arte de Iris n' Pepper Animation, un estudio de animación y desarrollo visual que ha colaborado en proyectos para Nickelodeon, Disney Channel, Mattel y Hasbro, por mencionar algunos.

En redes sociales comparte ocasionalmente alguna ilustración y los avances que va teniendo en cada una. A pesar de que últimamente ha comentado que se siente un poco oxidado por no trabajar tanto en el color digital, los resultados de las obras que comparte en las redes sociales no son más que exquisitas. En su fanpage de ©Facebook cuenta con casi 3,500 likes. Si buscas con detenimiento en la red podrás encontrar algunos de los cortos en los que ha participado, ya sea en su etapa de estudiante así como en su trabajo profesional, además de entrevistas sobre su trabajo y los obstáculos con que se ha encontrado. Es muy interesante y motivante. Tenemos grandes expectativas sobre su trabajo.

© Yann de Preval



TREINTAYTRESS @33LUNAS

Con un característico azul en su cabellera presentamos a **Luna Vargas**, o conocida en el mundo de la ilustración y el diseño como **Treintaytress**. Talentosa ilustradora, diseñadora de personajes y encargada del desarrollo visual en animación. Ha publicado una cantidad considerable de fanzines, entre los que destaca En ningún lugar, una historia sencilla contada a través de ilustraciones llenas de color.

Colabora en Carburadores, un estudio de diseño, producción audiovisual y animación que realiza contenido para Green Peace y otros. Actualmente, el estudio Carburadores anda metido en al proyecto Nahuel y el libro mágico, una película animada en 2-D, cuya intención es poner el nombre de la animación chilena en alto, que, por cierto, sigue solicitando animadores para trabajar. Sigámosla de cerca.

© Luna Vargas (Treintaytress)

LEMONTEAFLOWER @LEMONTEAFLOWER

Si hablamos de constancia, cambio y mejoramiento constante nuestra mente llegará, sin duda, al nombre de la mexicana **Ami Guillén**, mejor conocida como **Lemonteaflower**. Pasa gran parte de su tiempo entre la animación, la ilustración y la supervisión (para que la animación esté limpia), además realiza storyboars. Esta singular artista ha participado en un número importante de proyectos, algunos incluso han pasado por kickstarters. Actualmente destaca la contribución que realiza en la serie Villanos, de Cartoon Network, con lo que ha recibido especial aprobación de parte del público.

Participa mucho y de forma agradable y respetuosa en diversas redes sociales, como ©Facebook o ©Instagram por mencionar algunas; eso sí, con un toque muy especial. Como ella misma lo menciona en una de sus redes sociales, no tener miedo y atreverse a hacer las cosas y enseñárselas al mundo es lo que te llevará lejos, y vaya que predica con esas palabras. Esperamos con ansias locas saber más de los proyectos que tiene en mente y que siga alimentando nuestra dosis de villanos.

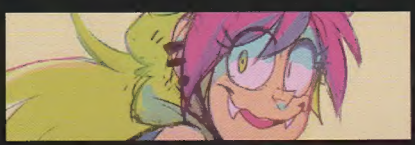
© Ami Guillén (Lemonteaflower)

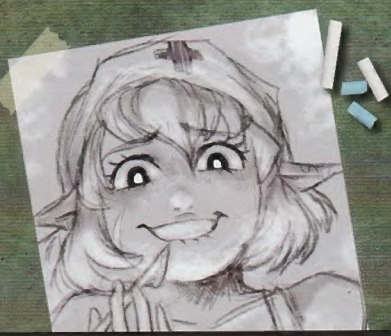
QUO IS ETERNAL @QUOISETERNAL

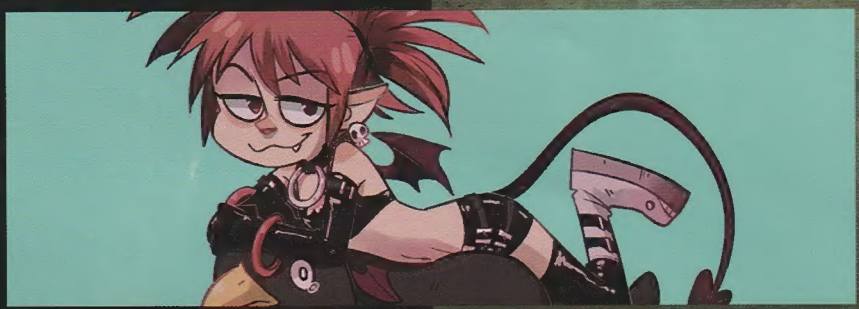
Aspirante a artista -como ella misma se denomina- y con 20 años a cuestas, encontramos a **Jocelyn Cárcamo**, mejor conocida como Quo is eternal. Estudiante de la UDLA, en Chile, esta joven promesa de la ilustración y el diseño de personajes comenzó dedicándose al color tradicional, pero de a poco ha ido evolucionando en el color digital, lo que la ha llevado a participar en varios eventos temáticos en los que destacan sus ilustraciones con estilo cartoon. Es preciso mencionar que en gran parte de su trabajo se representa a sí misma interactuando con personajes de otros ilustradores que forman parte de su círculo creativo y de amistad.

Estamos seguros de que llegará muy lejos, pues talento y constancia le sobran, además de que va comenzando su carrera en este ambiente artístico. Sigamos de cerca la evolución de su trabajo. © Jocelyn Cárcamo (Quo is eternal)

© Jocelyn Cárcamo (Quo is eternal)







Todas las imágenes, y/o fotografías presentadas en esta nota, son usadas para fines informativos, y son propiedad de sus respectivos autores y/o empresas.

"NUEVOS" ESTEREOTIPOS DEL ANIME

SI DE ANIME Y ESTEREOTIPOS HABLAMOS, ES PROBABLE QUE PODAMOS ESCRIBIR UN TRATADO AL RESPECTO, Y ES QUE LA ANIMACIÓN JAPONESA NO ESTÁ EXENTA DE ESTE TIPO DE "ATRIBUTOS" QUE, DE TANTO QUERER EXPLOTAR LA MERCADOTECNIA EN TURNO, TERMINAN POR APABULLARNOS A DISTINTOS NIVELES

Si de anime y estereotipos hablamos, es probable que podamos escribir un tratado al respecto. Y es que la animación japonesa no está exenta de este tipo de "atributos" que, de tanto querer explotar la mercadotecnia en turno, terminan por apabullarnos a distintos niveles.

En las diferentes temporadas de anime podemos encontrar temas que se repiten en más de una ocasión, pues representan lo que en su momento ha llegado a vender, o que se han tornado en clichés que son como el pan de cada día. Es así como en una misma tanda, por ejemplo, encontramos 4 o 5 animes con nobunaga como tema central, otro tanto igual con trama de idols masculinos o de deportistas que rayan en el shounen ai, así como lo más reciente del mercado, los animes que hablan del fino y delicado arte de comer ramen (aunque esa es otra historia), sin olvidar el consagrado *fanservice* que cada temporada nos llena con sus siempre requeridas (o no) escenas que venden, aunque la historia en cuestión no tenga ni un ápice de trasfondo. En fin, que de temas repetitivos y cliché tenemos hasta "por" vender al cliente.

No obstante, de un tiempo a la fecha nos hemos encontrado rodeados (y tal vez fastidiados) por ciertos personajes y temas que ya constituyen estereotipos, por demás enraizados en el imaginario colectivo de los otakus, y que no tienen para cuándo desaparecer.

LOLIS (LEGALES) PA' LA BANDA

Las *lolis*, esas criaturas celestiales capaces de hacer que hasta el más serio de los *otakus* tenga problemas con ONU san (cof, cof)... Dejando de lado las bromas, parece ser que el estereotipo del personaje loli no puede faltar en muchas de las historias repletas de *fanservice* que los estudios de animación se empeñan en ofrecernos estos días. Lo que sí es un hecho es que, para no tener problemas de censura, han decidido jugar la carta de crear *"lolis* legales".

Y ustedes se preguntarán, ¿qué rayos es eso? Pues bien, son personajes femeninos que, a pesar de tener más edad que Matusalén, están encarnados en cuerpos de niñas aparentemente

menores de edad. Esto puede parecer algo completamente perturbador, o no, pero lo cierto es que el modelo se ha instalado en lo más profundo de la cultura *fanservice* y ha llegado para quedarse.

Si bien las más comunes son las mayores de 18 (aunque esto no termina de ser muy legal en Japón) como Konata Izumi de *Lucky Star* o Katyusha de *Girls und Panzer*, la tendencia se elevó hasta presentarnos a madres de familia con apariencia de niñas incluso mucho más pequeñas que sus hijos adolescentes, como en el caso de Misato Wakana, la madre de la protagonista del anime *Okusama ga Seito Kaichou!*, y obviamente todas las protagonistas del 4koma de *Danna ga nani itteiru wakaranai ken*.

Y qué decir si hablamos de lolis que, más allá de representar a personas mayores, terminan encarnado criaturas casi inmortales y peligrosamente atractivas. Un perfecto ejemplo de esto podemos encontrarlo en la joven de 598 años, Shinobu Oshino de Monogatari, o en Rory Mercury de Gate, quien pese a su apariencia adolescente cuenta con 961 años, o en Krul Tepes, de Owari no Seraph, que tiene escasos 2 mil "añitos" de edad (por mencionar sólo algunas de la interminable lista). Digo, más legal que eso no podemos encontrar... ¿o sí?

SI ES TRAPITO ES MÁS... BONITO

Otro de los estereotipos que ha crecido con fuerza, logrando darle un giro a la opinión pública de antaño, es el de los traps (o trapitos, de cariño).

Estos confusos personajes, que a veces encarnan con la apariencia de tiernas lolis o de jóvenes adultas realmente guapas, logran que más de uno sienta amenazada su sexualidad. Y es que se ha avanzado tanto en la realización y caracterización de este tipo de personajes que a veces nos resulta muy difícil escudriñar la verdad detrás de ellos. Digo, a veces sólo podemos percatarnos de que estamos ante un *trap* debido a lo "evidente" del asunto.

Si bien, de los más famosos y "perturbadores", que bien podría encabezar su propio top en el canal de Dross, es el clásico favorito de la ONU (sarcasmo puro) Pico, de *Boku no Pico*; sin embargo con el tiempo fueron apareciendo más y más de estos pintorescos personajes, obviamente en animes de índole menos adulta y más políticamente correcto... por decirlo de alguna manera.

Los hay de diversas apariencias y estilos. Tenemos, por ejemplo, a los que tienen una completa esencia de *loli* ilegal, como es el caso de Hastur de *Haiyore! Nyaruko san*, o Hime Arikawa de *Himegoto*; o los que parecen chicas preparatorianas, como Hato Kenjirou de *Genshiken Nidaime*, Ruka Urushibara de Steins Gate y Mariya Shidou de *Maria+Holic*; pasando a los de apariencia 21+, como Ryou de *Skirt no Naka wa Kedamono Deshita*, y por último a los reverse trap (chicas con apariencia de chicos guapos), como Yuu Kashima de *Gekkan Shoujo Nozaki kun*, *Haruhi de Ouran High School Host Club* o Haruka Tenou de *Sailor Moon*.

ANIME CON Y SIN CENSURA CHAN

Ultimamente los requisitos, en cuanto a lo que se puede ver en la televisión abierta de Japón, han orillado a los estudios de animación a ser más "creativos" cuando de contenido ero y subido de tono se trata. Y para no perder la oportunidad de venderle a todo el que se deje, han ideado un malevolo plan para conquistar al mundo... digo, para publicitar animes de adultos en horarios no tan confinados al olvido.

Es así como surgieron los animes en versiones con y sin censura que actualmente traen loco a más de uno. Y es que, mientras puedes ver en la televisión publica probaditas de lo que te espera al comprar el DVD, también puedes disfrutar de una historia con dos puntos de vista distintos y curiosas narraciones que no vienen ni al caso con lo que pasa tras la cortina, pero que igual te pueden entretener un rato.

Entre estas "fabulosas" historias palomeras, de 5 minutos de duración por capítulo, podemos destacar *Okusama ga Seito Kaichou!*, divertida comedia de enredos amorosos y ecchi de corte escolar, bastante "ligera" y llena de *fanservice*, que narra la historia de Ui Wakana, la presidenta del consejo estudiantil que por un arreglo matrimonial termina comprometida con Hayato Izumi, con quien comparte el mismo techo. Dentro de esta misma línea, pero enfocado en un publico más adulto tenemos a *Souryo to Majimeru Shikiyoku no Yoru ni*, anime que narra la historia del reencuentro de Mio con su primer amor de la preparatoria Kujou, quien ahora es un monje budista bastante peculiar en busca de esposa. Y por último mencionaremos a *Ore ni Ai ni Oshiego, Tsuyokina, Monday!*, que relata la historia de una maestra que, en aras de comprometerse con un chico de su edad, termina involucrándose con uno de sus alumnos de preparatoria.

KUMO DESU GA, NANI KA?

¿SOY UNA ARAÑA Y QUÉ?

Por Stephan

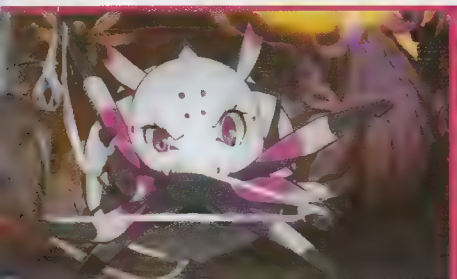
Imagina que es un día como cualquier otro, solo que, al despertar, te das cuenta que... ¡eres una araña! Así es, una linda, pequeña y saltarina araña, que además de todo, debe cometer canibalismo con sus hermanos del nido para sobrevivir.

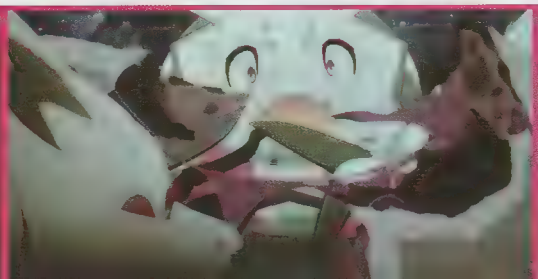
¿Qué está pasando? Bueno, eso es lo que deberá descubrir la protagonista de, Kumo desu ga, Nani ka Anime basado en el trabajo de la escritora **Okina Baba**, mismo que vio la luz por primera vez, como novela web en 2015, para posteriormente ser serializada en formato de novela ligera.

La historia es una clara muestra, del tan explotado genero *isekai*, donde por azares del destino, el o la protagonista, llegan a un mundo o universo diferente, ya sea por reencarnación, o por ser el típico héroe elegido (cliché sobre cliché). En este caso, la tierna protagonista es Kumoko, una típica estudiante japonesa introvertida que sufre *bulling* por sus compañeras por lo que que se la vive jugando videojuegos online, que reencarna en un calabozo al más puro estilo de *Dungeons and dragons,* como la criatura más débil a la que te podrías enfrentar, una pequeña "taratecto", o lo que es lo mismo una simple araña.

Pero, ¿Cómo, o porque paso esto? Resulta que, tras una tremenda explosión, Kumoko muere junto a la mayoría de sus compañeros de clase. ¿Qué pasó? Acaso... ¡fue un ataque terrorista! Eso sería lo más lógico, pero el hecho es que dicha explosión fue producto del poder liberado por un enfrentamiento contra el Rey demonio, y la explosión desplegó tal poder que terminó afectando el mundo de Kumoko.

Ahora, reencarnada en araña, deberá desarrollar sus habilidades poco a poco, como si de un juego *RPG* se tratase, al tiempo que explora su nuevo hogar, y evita ser devorada por otras criaturas, o peor aún, por sus antiguos compañeros, quienes también han reencarnado en este mundo como héroes que buscarán matarla, dado la pequeña alimaña que es.





GODZILLA vs KONG

¿DUELO DE MONTRUOS, O DUELO DE FANS?

Por Nezuko chan

El pasado enero, Warner Bros y Legendary Entertainment, movieron las entrañas de nuestros corazones de pollo, liberando el tráiler de la esperada cuarta entrega de la saga MonsterVerse, Godzilla vs Kong. ¡Por fin podíamos ver ese titánico encuentro de nuestros alfas consentidos, rompiendo de paso la internet! Lo que dio inicio al inevitable duelo entre fanes sobre el vencedor absoluto de este nuevo filme.

¿CUÁL *TEAM* ERES?

Si algo ha caracterizado a los fanes de estos dos monstruos gigantes es la eterna lucha sobre cual criatura es más poderosa. Y es que, desde que la productora Toho enfrentase por primera vez a estos dos amores, en la película *King Kong vs Godzilla* de 1969, el debate sobre la supuesta victoria del gorila gigante quedó en tela de juicio. ¡Y que especulan si nunca se vio el cadáver de Godzilla emerger del mar! (Véanla si pueden, y verán a lo que me refiero).

Al analizar las escenas de este reciente avance, ha quedado muy en claro la superioridad del reptil gigante. Pero, afortunadamente para Kong, el primate tiene la ventaja del ingenio, siendo esta cualidad la que lo llevará a crear un arma (un hacha) con un fragmento de Godzilla, emparejando así sus posibilidades de triunfar en esta pelea.

Tras las especulaciones, y gracias a las escenas del trailer, sabemos que tanto Kong como Godzilla harán frente a una amenaza común misma que, a raíz de la escena post-creditos del anterior filme, se especula que dicha amenaza será el mismísimo Mecha King Ghidorah, un robot muy al estilo de los animes del género mecha, creado a partir de los restos del ghidorah original. Aun así, el director **Adam Wingard**, ha declarado que no esperemos una amistad entre los monstruos, aquí no tendremos un típico final donde todos viven felices por siempre (¿quién quiere eso?), por tanto, veremos un verdadero duelo a muerte, donde sólo uno será el ganador.

La película esta próxima a estrenarse, con fecha confirmada para el 17 de marzo, de manera simultánea en HBO MAX y cines en los países donde la pandemia lo permita, y aunque en la revista somos fieles al *team* Godzilla (¡te amo Godzi!), sólo en ese momento sabremos cual monstruo merece la corona de rey.
Nos leemos pronto temuritas.

Por neko

RE : MIND

Es notorio el incremento de producciones "originales" que se han estrenado en Netflix en los últimos años, en las que encontramos desde películas hasta series, por desgracia no todas con la misma calidad. Entre ella queremos retomar, en esta ocasión, una apuesta un tanto riesgosa: El misterio a la japonesa.

Re: Mind, dirigida por **Akira Uchikata**, **Yusuke Ishida** y **Yusuke Koroyasu** cuenta con 13 episodios. Durante los 24 min que dura cada uno de sus capítulos, esta serie te lleva de cliché en cliché, perdiendo todo sentido de sorpresa, pero si algo sabemos quiénes disfrutamos del cine y los live action televisivos, es que para todo hay gustos, y en este caso en particular, muy probablemente los amantes del cine B, disfruten en cierta medida esta producción.

La historia se centra en un grupo de colegialas de instituto (protagonizadas por miembros de la agrupación de *idols Keyakizaka46*) de la misma clase, que misteriosamente aparecen sentadas alrededor de una mesa montada para una cena de alcurnia, claro está, con los pies atrapados en una especie de grilletes. No tienen idea del por qué están ahí, no recuerdan nada, no pueden hacer contacto con el exterior ya que sus dispositivos móviles no tienen cobertura, ni pueden conectarse a una red wifi, es decir, es obsoleto en un momento así. Se dan cuenta que hay una silla vacía y especulan sobre quién debería ocupar el lugar, qué es lo que hacen ahí y la forma en la que podrían salir de ahí... vivas.

Cada una de las chicas tiene una personalidad definida que (tal y como se menciona al inicio de la nota) no hace más que caer en estereotipos, por lo que encontramos a la representante de grupo, la que tiene las mejores notas de la clase, la que hace bromas en el lugar y momento menos indicado, y no dejemos atrás a la chica que tiene serios problemas con relacionarse con los demás y que busca pelea por todo.
El desarrollo de la historia es lento, pero eso es uno de sus atractivos, dedica mucho tiempo en el inicio y a las ratas ¡o sí, ratas! Como dato curioso, usan tanto el recurso de estos roedores, que lejos de parecer un animal que cause repudio, comienzas a notar el simbolismo y peso dentro del argumento, especialmente al notar que tienen diferente color y que lo último que quieren es morder o molestar a las atrapadas en el banquete.

A pesar de que la premisa es un tanto interesante, el guión se fue por la opción menos convincente. El uso de clichés provoca que al final, la serie sea predecible y que el misterio quede en segundo término, aun así, el desarrollo de la trama y ese gustillo a momentos del cine *kitsch*, le da un toque que bien vale la pena disfrutarlo con tus propios ojos.

FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Episodios: 13
Directores: [illegible]
Guionistas: [illegible]
Emitido en: [illegible] y TV Tokyo

CAST:

[illegible]

DibujArte SCHOOL

CURSOS ONLINE Y PRESENCIALES

INICIA TU APRENDIZAJE DE INMEDIATO INSCRIBETE Y CURSA TU PRIMER MÓDULO EL MISMO DÍA

CONTACTO

TEL: 55 5514 1410
WHATS APP: 55 1153 9630

WWW.DIBUJARTESCHOOL.MX
EMAIL INFO@DIBUJARTESCHOOL.MX

@DIBUJARTE SCHOOL

百千さん家あやかし王子
硝音あや
Conexion Manga

MOMOCHI-SAN CHI NO AYAKASHI OUJI

EL DULCE ENCANTO DE LO SOBRENATURAL

Por Angel Princess

ENTRE TANTOS MANGAS LLENOS DE VIOLENCIA, BATALLAS ESPAMBADAMENTE ESPECTACULARES O FANSERVICE EN EXCESO, ES BUENO ENCONTRAR "PEQUEÑAS JOYAS" COMO MOMOCHI SAN CHI NO AYAKASHI OUJI O EL PRÍNCIPE DEMONIO DE LA CASA MOMOCHI, OBRA DE LA MANGAKA AYA SHOUOTO, CUYA ÚNICA INTENCIÓN ES HACER PASAR UN RATO AGRADABLE Y DIVERTIDO A LOS AMANTES DE LOS GÉNEROS SHOJO Y REVERSE HAREM.

NO IMPORTA SI SON DEMONIOS CON TAL QUE SEAN GUAPOS

La trama nos presenta a **Himari Momochi**, una chica huérfana de 16 años, cuya suerte cambia al heredar una gran mansión conocida como la Casa Momochi. Sin embargo, al ir a tomar posesión de la residencia, en medio de un gran bosque, para su sorpresa se encuentra con que está habitada por tres guapos chicos, llamados **Aoi Nanamori**, **Ise** y Yukari, los cuales no sólo no pretenden irse de la casa, sino que insisten en que Himari es la que debe marcharse.

Sin perder los ánimos Himari decide quedarse y arreglar su nuevo hogar, ignorando incluso los rumores de que la Casa Momochi está embrujada. Pronto descubrirá que su nueva residencia está ubicada justo entre el mundo mortal y el de los espíritus, más aun, Himari se entera que Ise y Yukari son espíritus y que Aoi –por el cual la chica siente gran atracción– es el nue (omamori sama), o guardián de la Casa Momochi, un título que al parecer pasará a ser responsabilidad de Himari si ella decide quedarse en la casa con su nueva sobrenatural "familia".

UN LARGO CAMINO A LA FAMA

Este manga se publica desde julio del 2013 en la revista de corte shojo Monthly Asuka de Kadokawa Shoten, siendo –con sus 12 volúmenes- una de las obras más exitosas de la mangaka **Aya Shouoto**, la cual ciertamente ha tenido que trabajar muy duro, y por muchos años, para lograr la popularidad de que ahora goza.

Aya **Shouoto**, quien naciera el día de Navidad de 1977 hiso su debut como ilustradora de novelas ligeras a los 21 años en 1998, para un año después incursionar en el mundo del manga yaoi con Suki!. Sin embargo, nunca podría alcanzar un verdadero reconocimiento en este género

Es recién hasta el 2006 en que la **Shouoto** comenzaría a tener reconocimiento al publicar S-L-H- Stray Love Hearts, su primer manga shojo y con el cual llegaría a publicar cinco volúmenes, por lo que desde entonces la mangaka se plantaría definitivamente en el género shojo, en donde comenzaría a tener éxito con títulos como Bara jo no Kisu (2008) con 9 volúmenes o Junketsu + Kareshi (2010) con 5 tankobon, además de incursionar en el género yuri en 2007, con el manga -de un solo volumen- Epitaph.

Aun cuando el éxito le sonríe actualmente a la **Shouoto** ella, por decirlo así, no olvida sus orígenes y aun sigue publicando sus adoradas historias yaoi a través de doujinshis, siendo los más conocidos los que la mangaka crea usando como base a los hermosos y carismáticos chicos de Code Geass.

Aunque no ha sido un camino fácil para **Aya Shouoto**, la mangaka por fin es reconocida entre los amantes del género *shojo* y *reverse harem*, no solo en Japón, sino en países como Francia, Polonia e Italia, en donde sus mangas han sido publicados con gran éxito, e incluso a empezado a hacerse de un nombre en el mercado norteamericano en donde *Momochi-san Chi no Ayakashi Ouji* ha comenzado a ser publicado desde el 2014.

No cabe duda que con esta mangaka si se aplica la frase de "Quien persevera alcanza".

REGLAS ESCOLARES JAPONESAS

¿EXTRAVAGANTES O EFICIENTES?

ES UN HECHO QUE, DESDE LA NIÑEZ, LOS JAPONESES ESTÁN SUJETOS A SEGUIR REGLAS ESCOLARES ESPECÍFICAS Y A VECES ESTRICTAS. POR EJEMPLO, EN LOS JARDINES DE NIÑOS EXISTEN HORAS FIJAS PARA QUE LOS INFANTES ALMUERCEN, TOMEN LA SIESTA E INCLUSO TIENEN HORARIOS ESPECÍFICOS PARA JUGAR.

TODAS ESTAS REGLAS ESCOLARES SIRVEN PARA PREPARAR A LOS JAPONESES EN SU INTEGRACIÓN A UNA VIDA SOCIAL QUE, PARA BIEN O PARA MAL, SIEMPRE ESTARÁ CONDICIONADA POR HORARIOS Y REGLAS, TANTO EN EL HOGAR COMO EN SUS TRABAJOS.

NI TANTO NI SANTO...

Por supuesto que al subir de grados escolares las reglas se van haciendo más estrictas. Pero también es bueno aclarar que, aunque las reglas escolares son las mismas en todo Japón, estas no son seguidas de forma similar en todos los planteles escolares, pues el que las reglas sean poco o muy estrictas dependerá mucho del tipo de escuela donde se apliquen.

Así pues, en muchas grandes ciudades como Tokyo y Kioto las reglas escolares suelen ser menos severas que en las escuelas de ciudades pequeñas o pueblos con costumbres más tradicionales y estrictas.

También las reglas suelen ser más severas en colegios privados o en escuelas en donde los estudiantes buscan ingresar a prestigiadas universidades y que saben que para lograr este objetivo deben tener una mayor disciplina escolar.

ORDEN, DISCIPLINA Y HORARIOS

Sin duda, debido a las reglas, los alumnos nipones tienen una vida escolar muy distinta –y menos relajada– a la de los estudiantes de países occidentales. Por ejemplo, mientras que en casi todo el planeta los estudiantes son "prisioneros" de sus celulares (sin los cuales no pueden vivir) los alumnos nipones tienen súper prohibidísimo usar sus celulares en clases y de no seguir esta regla los "cel" pueden ser confiscados hasta el final del día escolar.

De igual forma los estudiantes tienen prohibido llevar revistas o mangas a la escuela (aunque a escondidas muchos los llevan) tampoco pueden salir a hablar en los pasillos si no tiene maestro en su salón y de hecho se espera que en la ausencia de un profesor los alumnos se comporten bien y estudien por su cuenta.

Y sobre la interacción entre alumnos, en algunas escuelas se prohíbe que haya noviazgos e incluso conversaciones "casuales" entre estudiantes de diferente genero, esto con el fin de que se concentren en estudiar y no pierdan el tiempo en "relaciones amorosas", aunque lo cierto es que si hay noviazgos en las escuelas japonesas, pero los novios rara vez se acarician o siquiera se toman de la mano.

En cuanto a la asistencia escolar, si un alumno falta por enfermedad, accidente o problema familiar, sus padres deben llamar a la escuela para justificar la inasistencia de su hijo, aunque eso sí, los maestros se preocupan por la salud de sus alumnos. Por ejemplo, si un maestro ve a un estudiante estornudar más de tres veces inmediatamente lo mandara a la enfermería, no sólo por la salud de su alumno, sino para asegurar que no contagie a otros estudiantes si es que está enfermo.

Además los alumnos deben llegar a la escuela a las 8:30 am y en caso de llegar más de cinco veces tarde su castigo será asistir más temprano para limpiar el salón de clases, sin importar que, por regla general, los alumnos deben limpiar su salón todos los días al terminar las clases.

FUERA DE LA ESCUELA...

En la mayoría de los países, terminan las clases y te olvidas de la escuela hasta el día siguiente, pero en Japón el ser estudiante parece ser un "trabajo de tiempo completo". De hecho en el siglo pasado los estudiantes iban a la escuela 6 días a la semana, hasta que en 1992 se estableció que estos podían descansar también los sábado.

Aun así, los estudiantes deben seguir reglas escolares, aun fuera de la escuela, para no desprestigiarla. Por ejemplo un estudiante no puede tener un trabajo de medio tiempo, aunque hay casos especiales en donde los maestros se hacen de "la vista gorda" si un alumno en verdad necesita el trabajo por su situación económica.

Además los estudiantes supuestamente no puede ir sin un adulto a lugares como salones de videojuegos o el karaoke, aunque la verdad muchos si lo hacen, pero eso sí, sólo hasta el toque de queda establecido en Japón para que todo estudiante menor de edad esté en su casa a las 10:00 pm.

CABELLO Y UNIFORME (TODOS IGUALES Y PUNTO)

Sobre reglas del uniforme escolar, los alumnos no pueden usarlos con accesorios o adornos que los hagan ver "estrafalarios" e incluso en invierno los estudiantes sólo pueden usar suéteres con colores sobrios (gris, negro, etcétera) sobre el uniforme y aun en la calle los alumnos deben hacer lucir impecable el uniforme pues este representa a la escuela.

Por otro lado, las chicas no pueden usar pulseras, aretes o coloridas ligas para el cabello, tampoco pueden usar maquillaje y ya ni hablar de teñirse el pelo, en algunas escuelas incluso se les prohíbe a las estudiantes rasurarse las piernas.

Por su parte los chicos tiene que estar bien afeitados (ni un rastro de bigote) y con el cabello corto y bien peinado, aunque claro no falta el "estudiante rebelde" que se hará "rayitos" en el pelo.

¿EN SERIO SON REGLAS TAN RARAS?

Quizás el detalle más raro sobre las reglas escolares japonesas es que estas sólo se ven "raras" para los no japoneses, pues en internet hay montones de páginas occidentales con títulos como "¡Extrañas reglas escolares en Japón!".

Si nos ponemos a pensar, las reglas escolares japonesas les parecen extrañas a estudiantes de otras partes del planeta que tienen vidas escolares más "relajadas" y poco disciplinadas lo cual puede dar lugar a un pobre rendimiento escolar.

Las reglas escolares niponas no son perfectas, de hecho son súper estresantes para los estudiantes, pero sin duda estas reglas han contribuido a que Japón tenga uno de los mejores sistemas escolares del mundo.

HIKAWA MARU

LA REINA DEL PACIFICO QUE SOBREVIVIÓ A LA GUERRA

Cuando hablamos de barcos famosos nos vienen a la mente embarcaciones como el Titanic, sin embargo existen otros navíos cuyas historias tal vez sean poco conocidas pero que son igualmente emocionantes. Tal es el caso del Hikawa Maru, un navío japonés, ahora convertido en museo flotante, cuya historia de pena y gloria antes, durante y después de la Segunda Guerra Mundial en verdad merece ser conocida.

UN BARCO DE LUJO PARA TIEMPOS DE PAZ

Después del Gran Terremoto de Kanto de 1923, su ciudad portuaria, Yokohama, tuvo que ser reconstruida y, para mejorar su apariencia, se decidió crear varios parques, entre los que el más importante fue el Parque Yamashita, inaugurado el 15 de marzo de 1930.

Ese mismo año, también en el puerto de Yokohama, el trasatlántico Hikawa Maru haría su viaje inaugural con ruta de Kobe a Seattle (U.S.) el día 13 de mayo, sin saber que en el futuro esta nave de carga y pasajeros –propiedad de la compañía de transporte marítimo **Nippon Yusen Kaisha** (NYK Line) y el Parque Yamashita terminarían compartiendo sus destinos

Hikawa Maru y sus dos naves gemelas, Heian Maru y Hie Maru (cuyos nombres fueron tomados de famosos templos Shinto) eran los tres únicos navíos a los que se les había dotado de un motor de primera clase para cubrir de forma más eficiente rutas marítimas entre Australia, Europa y Estados Unidos.

Durante 11 años, de 1930 a 1941, esta nave fue uno de los mejores, y más famosos trasatlánticos a nivel mundial, conocida incluso como La Reina del Pacifico, debido al servicio y atención de primera clase por parte de su tripulación.

A esto había que sumar la excelente comida y hermosos decorados al estilo art deco que le daban un toque distinguido y agradable a la vista de los pasajeros, entre los que se encontraban celebridades de la talla del beisbolista **Babe Ruth**, **Charlie Chaplin** y el padre del Judo **Jigoro Kano**, el cual, después de viajar a Europa para proponer a Tokyo como sede de las Olimpiadas de 1940, desgraciadamente moriría de neumonía a bordo del Hikawa Maru en 1938, lo cual tal vez era una especie de vaticinio de que se venían tiempos trágicos y difíciles para la Reina del Pacifico.

DE NAVÍO DE LUJO A BARCO HOSPITAL

A inicios de los años 40's el Hikawa Maru ayudó a transportar, de Europa a Canadá y a Estados Unidos, a varios refugiados judíos, que huían de la persecución nazi, labor que siguió realizando hasta octubre de 1941, mes en que llevó a varios refugiados norteamericanos a Seattle, siendo el ultimo navío de la NYK en atracar en un puerto de Estados Unidos antes de que Japón y U.S. entraran en guerra –y trayendo en su viaje de regreso a Japón a 400 nipones repatriados.

A finales de 1941, varias embarcaciones de la NYK Line fueron requisadas por La Armada Imperial de Japón, para transformarlas en navíos de guerra, sin embargo

la Hikawa Maru tendría la "suerte" de convertirse en Barco Hospital, teniendo participaciones importantes, atendiendo heridos, en eventos históricos como el ataque al Atolón Wotje en 1942 y la Batalla de Midway ese mismo año.

Cabe destacar que al ser un barco hospital el Hikawa Maru portaba en sus costados la Cruz Roja que supuestamente lo protegía de ataques, sin embargo esto no evitó que el navío fuera atacado tres veces con minas, en 1942, 1944 y 1945. Aun así la embarcación sobrevivió. Mientras que sus "hermanas", Hie Maru y Heian Maru, convertidas en buques nodriza (de asistencia) para submarinos, fueron hundidas en batalla.

De hecho, al finalizar la guerra solo el Hikawa Maru y el Takasaga Maru, –otra nave de pasajeros convertida en barco hospital– fueron los únicos navíos "civiles" que sobrevivieron al conflicto.

DE VUELTA A LOS TIEMPOS DE PAZ

Al terminar la Segunda Gran Guerra, el gobierno de Estados Unidos confiscó el Hikawa Maru para usarlo como barco transporte de japoneses repatriados de Corea a Japón, labor que realizó hasta 1947, año en que fue devuelta al NYK Line para volver al servicio civil, aunque solo como navío de carga. Hasta que en 1953 sería remodelado a su antigua forma lujosa para convertirse una vez más en barco de pasajeros, servicio que realizó –como en los buenos viejos tiempos– hasta 1960 cuando fue retirado completamente de circulación.

DE HOTEL A MUSEO

En 1961 el Hikawa Maru fue anclado de forma definitiva (se le quitaron sus hélices) en el puerto de Yokohama, para ser más específicos en el parque Yamashita, lugar en donde, aprovechando sus lujosos interiores, se convirtió en hotel y restaurante, función que tendría hasta 1973, cuando se transformó en museo debido a que el navío era una parte importante de la historia de esa ciudad –tanto así que en el 2003 Hikawa Maru fue declarado como Bien Cultural de Yokohama.

Aun así, esto no evitó que sus dueños se declararan en quiebra en el 2006 cerrando momentáneamente este navío-museo, por lo que se temió por el futuro del Hikawa Maru. Sin embargo la NYK Line decidió rescatar al que fuera uno de sus más importantes navíos, restaurándolo en 2007 para beneplácito de los habitantes de Yokohama.

UN FUTURO MARAVILLOSO

Así pues, el 25 de abril del 2008 fue la gran reapertura del barco-museo Hikawa Maru, volviéndose una de las grandes atracciones del parque Yamashita, con un recorrido que incluye visitas al cuarto de maquinas, la cabina del capitán, los lujosos camarotes, etcétera; además de que al inicio los visitantes pueden disfrutar de un video en donde se narra la aventura de esta embarcación y como logró sobrevivir hasta nuestros días, 88 años después.

Ciertamente es un deleite visitar el actual barco-museo Hikawa Maru, pues sus interiores art deco, sus cabinas, comedores y cubiertas fueron renovados con lujo de detalle, al grado que abordar este navío es prácticamente como subir a una especie de máquina del tiempo que nos transporta a los años 30's cuando esta nave fue conocida como La reina del Pacifico.

TKRMZ ESTUDIO

Por Judith

LA MONSTRUOSA CUNA DEL COMIC WEB

Reinos corruptos, espectros analíticos y demonios trastornados, la psique humana nunca ha sido tan bien retratada como lo es en los mundos de fantasía steampunk, creados por las malévolas mentes del estudio TKRMZ. Quienes transforman sus pensamientos, en un caleidoscopio existencial de imágenes y sentimientos, que se entrelazan entre sí para nuestro total deleite.

Seguramente estarán preguntándose, ¿Judith de cual fumaste? Pues déjenme decirles, mis morritos, que lo único que eh esnifado, son los exquisitos efluvios de un trío de historias fantásticas, cuyos títulos son: The Heartzeater, Las bocas de Belcebú, y Los príncipes de Fleisch, que forman parte de un mismo universo narrativo, creado por las hermanas **Ingrid** y **Mónica Ramírez**, fundadoras de un peculiar estudio mexicano de comics independientes, en cuyas historias, hacen gala de la sátira a todo lo establecido, a través de los ojos de sus carismáticos personajes.

LA NECESIDAD ES LA MADRE DE TODOS LOS MONSTRUOS

Estas tres historias se desarrollan en un mismo plano existencial llamado Ellyllum, el cual, nació de una necesidad ajena a los comics, ya que, en palabras de **Ingrid Ramírez**, como persona que padece TDA (trastorno por déficit de atención) necesitaba algo que la ayudase a concentrarse, siendo las cualidades artísticas de su madre la inspiración para tal fin. Años después, al lado de su hermana, **Mónica Ramírez**, surgió la oportunidad de realizar un videojuego basado en sus personajes, para lo cual realizaron su primer comic a fin de publicitar y testear la historia. Para fortuna de los lectores de comics, la satisfacción por dibujar fue más fuerte, y el desarrollo del videojuego quedó relegado a un segundo plano.

VAGABUNDOS A LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Se dice que hasta en el cielo hay castas, pero en el inframundo esto es literal. Y es que, los diversos seres son juzgados por su estatus, desde el agraciado ser celestial, hasta el más miserable engendro entienden este dogma. Aquí es donde encontramos a Lázaro y Taitick (personajes que cargan con todo el peso narrativo); uno es un metódico relojero, el otro un despistado come corazones. Ambos se apoyarán mutuamente, a fin de darle un giro a sus vidas, al tiempo que desarrollan una peculiar amistad (y algo más), sin pensar que sus actos causarán cambios inesperados para ellos, y para todo Ellyllum.

A pesar de que cada historia se puede disfrutar de manera independiente, les recomendamos leer los tres comics, que pueden encontrar en las aplicaciones Wentoon y Central Ficcion. Por otro lado, si eres todo un coleccionista, puedes adquirir diversos productos y conocer más aportes del estudio en sus redes sociales @Tkrmz y Tkrmzilustración. Actualmente, se encuentra en producción un cuarto título basado en la saga de Ellyllum, llamado La infame trinidad, por lo que tendremos material de TKRMZ para disfrutar por mucho, mucho tiempo. Wiiiiii.

CONNECTION
MANGA
Vocaloid © Hatsune Miku, crypton future media

ilustracion por © Carnelian

CONEXION
MANGA

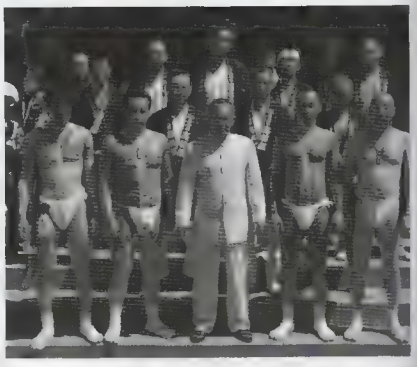
BOAR HAT
DAMEGA
CONFRIGON

ilustracion por © Maria Llovet

DATOS RAROS PERO CIERTOS **SOBRE LOS YAKUZA**

Por Lobo

SIENDO LA YAKUZA JAPONESA UNA DE LAS ORGANIZACIONES CRIMINALES MÁS GRANDE A NIVEL MUNDIAL -100,000 MIEMBROS ACTIVOS, DIVIDIDOS EN 3,000 CLANES- Y CON UNA TRAYECTORIA DE 500 AÑOS (DESDE EL SIGLO XVII) ES MÁS QUE OBVIO QUE SU HISTORIA ESTÉ LLENA DE CURIOSOS Y EXTRAÑOS DETALLES, ALGUNOS DE LOS CUALES VEREMOS A CONTINUACIÓN.

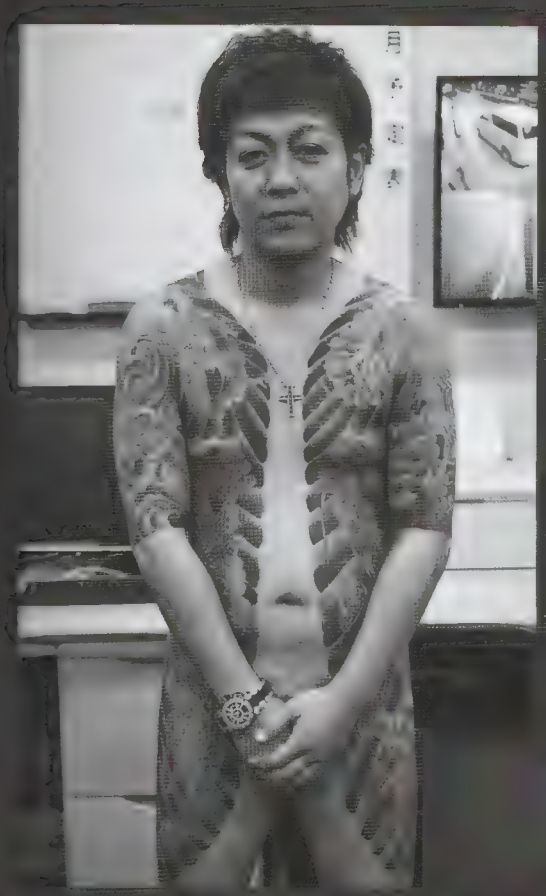


UN ORIGEN ENTRE LO MÁS BAJO Y LA CLASE DE ELITE

El origen de los *yakuza* ya es de por si algo bastante bizarro, si tomamos en cuenta que este se dio, durante el periodo Edo, gracias a la fusión de miembros de la privilegiada clase *samurai* con dos de las clases sociales más bajas y despreciadas, los *tekiya*, vendedores ambulantes, que muchas veces vendían productos de mala calidad o robados y los bakuto (jugadores y apostadores).

Durante la era de paz y esplendor del Shogunato Tokugawa (1603-1868) muchos samurái perdieron su "trabajo" como soldados, convirtiéndose en ronin (samurái vagabundo) quienes se establecían en un pueblo en el cual "alquilaban" sus servicios como mercenarios, dando protección a cambio de comida y alojamiento.

Con el tiempo estos ronin, aprovechando sus conocimientos sobre organización militar, se aliarían (o dominarían) a los menos organizados grupos criminales de los *tekiya y bakuto*, lo cual daría origen a los *yakuza*, cuyo nombre, de hecho, se creó en base al ya (8) ku (9) za (3), la mano más baja, en el juego de cartas *hanafuda*, muy popular entre el *bakuto*.



UN *YAKUZA* CON OTRO NOMBRE SIGUE SIENDO UN YAKUZA

Si bien, en todo el mundo, la mafia japonesa es conocida como yakuza, este nombre no es muy usado en Japón, por ejemplo, la prensa y la policía niponas se refieren a los yakuza como boryokudan, término que se usa en general para definir a grupos violentos, que van desde simples pandilleros juveniles hasta el crimen organizado.

Los yakuza encuentran ofensivo el termino boryokudan; prefieren auto nombrarse ninkyo dantai (organización caballeresca). Esto es porque no se consideran criminales, sino un grupo empresarial que mantiene el espíritu del Japón tradicional –incluso benéfico ya que brinda ayuda a los pobres y necesitados.

MANTENER EL ESPÍRITU JAPONÉS

Teniendo como base el Código Samurái, los yakuza mantienen un estricto código de lealtad, honor, justicia (la suya) además de que cada clan yakuza tiene su propio estándar de "moralidad". Por ejemplo el Yamaguchi Gumi (el grupo criminal más grande a nivel mundial) no se involucra en el "impuro" negocio de las drogas, lo cual no le impide meter sus manos en otros corruptos negocios –como la extorsión, prostitución o el tráfico de armas.

Como ya se mencionó, los yakuza se consideran a sí mismos benefactores. Han prestado ayuda en diversas ocasiones, incluso en momentos de desastre, ejemplo son el Gran Terremoto de Kobe (lugar de operaciones del Yamaguchi Gumi) en 1995, y el Gran Terremoto y Tsunami de Japón del año 2011, cuando los yakuza reclutaron a vagabundos e indigentes para realizar los peligrosos trabajos de limpieza de "basura radioactiva" en la Central Nuclear de Fukushima, sin que estos estuvieran plenamente conscientes de los peligros a que se exponían.

MUJERES YAKUZA

Por lo general las mujeres juegan un papel "secundario" en los clanes yakuza, dado que su rol es relegado a ser una servil esposa. Se dan casos en que, cuando un miembro de bajo rango "insulta" o le falla a sus jefes, "paga" la afrenta "regalándoles" ya sea a su esposa o hijas.

Aun así, por increíble que parezca, **Fumiko Taoka**, una mujer yakuza, llegó a ser líder del poderoso clan Yamaguchi Gumi con sus 40,000 miembros, esto debido a que en 1981 falleció su esposo **Kazuo Taoka** (Tercer Líder del Yamaguchi Gumi), razón por la cual Fumiko dirigiría este poderoso clan por casi cuatro años, hasta1984.

DE TATUAJES Y DEDOS

Los yakuza tienen "sellos distintivos" en su cuerpo, que si bien los hacen notorios entre el público, también trabajan en su contra a la hora de "socializar" con el resto de la población.

Por ejemplo los tatuajes de cuerpo completo (Irez[illegible]) tan característicos de los yakuza, los obligan a cu[illegible] de pies a cabeza cuando salen a la calle para evitar [illegible] sean identificados e incluso restaurantes, cafeterías [illegible] baños públicos prohíben la entrada a personas tatuadas por temor a que sean yakuza, y hasta las empresas se niegan a dar trabajo a cualquier persona que tenga el más pequeño tatuaje.

Sobre el ritual de amputarse el dedo meñique (yubitsume) que debía realizar un yakuza cuando cometía una ofensa, este al parecer a caído en desuso, pues es una

forma rápida en que la policía puede identificarlos, e incluso los ex yakuza que han sufrido el yubitsume han tenido que recurrir al uso de prótesis de dedo para evitar el rechazo social, pues su dedo amputado dice a gritos: "¡Soy tu yakuza!"

¿POR QUÉ ASÍ LOS YAKUZA SON POPULARES

Muchos nipones de clase media y baja "idealizan" la peligrosa, pero emocionante, vida de los yakuza, supuestamente llena de riqueza, lujos y hermosas mujeres, por lo que no es raro que los yakuza sean protagonistas de películas, series de tv o vídeo juegos; en el colmo de la idolatría, existen revistas dedicadas a la "vida y obra" de los yakuza.

Jitsuwa Jidai, Asahi Geino, Jitsuwa Jiho, Knuckles (Nudillos) y *Jitsuwa Document* son algunas de las revistas en las que los fanes de los yakuza pueden encontrar información de sus "actividades sociales", entrevistas a miembros de diversos clanes, secciones dedicadas a los tatuajes e incluso pequeños mangas en donde se narran las aventuras de estos personajes.

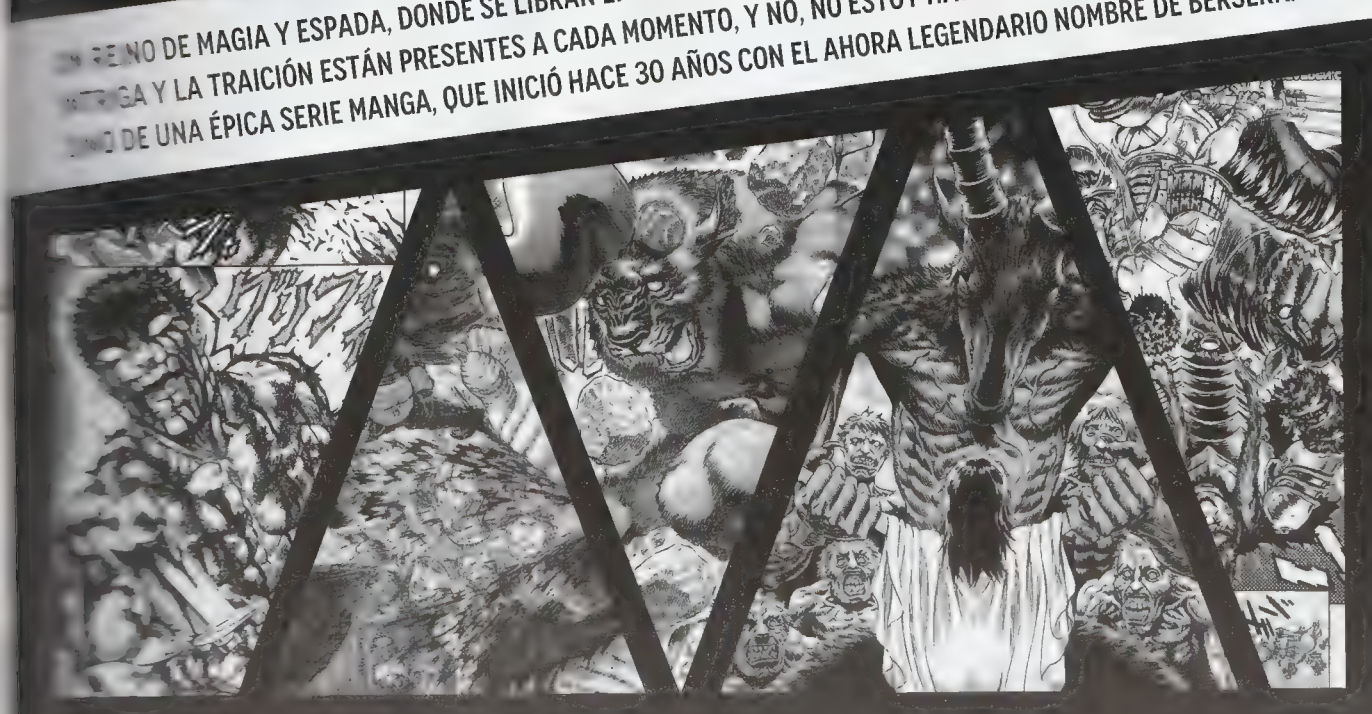
TOJI NO MIKO © STUDIO GOKUMI/
726663

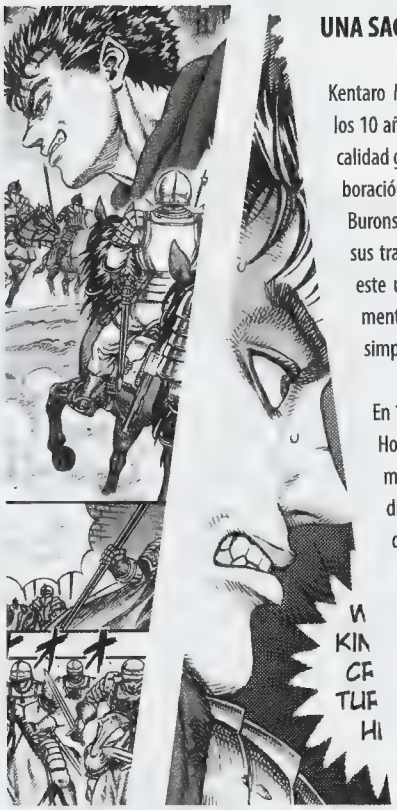
BERSERK

EL CAMINO DEL GUERRERO NEGRO

Por Arthur Wolf

UN REINO DE MAGIA Y ESPADA, DONDE SE LIBRAN ÉPICAS Y SANGRIENTAS BATALLAS Y EN DONDE EL ROMANCE, LA INTRIGA Y LA TRAICIÓN ESTÁN PRESENTES A CADA MOMENTO, Y NO, NO ESTOY HABLANDO DE JUEGO DE TRONOS, SINO DE UNA ÉPICA SERIE MANGA, QUE INICIÓ HACE 30 AÑOS CON EL AHORA LEGENDARIO NOMBRE DE BERSERK.



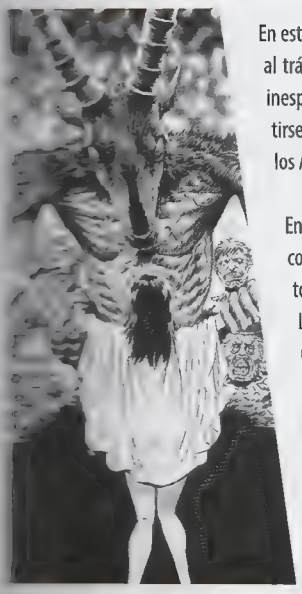


UNA SAGA DE SANGRE Y ESPADA

Kentaro Miura es un mangaka que ha dibujado desde los 10 años de edad, por lo que no es de extrañar la alta calidad gráfica de sus mangas. Desde sus trabajos en colaboración, como el manga Rey de los Lobos, con guión de Buronson (escritor del Puño de la Estrella del Norte), hasta sus trabajos individuales como Noa y Berserk Prototype, este último manga publicado en 1988, que fue literalmente el "prototipo" de su manga más famoso, titulado simplemente Berserk.

En 1989 Berserk comenzó a publicarse en Monthly Animal House, aunque, la verdad, al principio el éxito de este manga fue bastante modesto a pesar de su excelente dibujo y su interesante trama que va sobre la "cruzada" del Guerrero Negro Guts para cazar y exterminar a los demoniacos Apóstoles que están al servicio del cruel grupo conocido como la Mano de Dios.

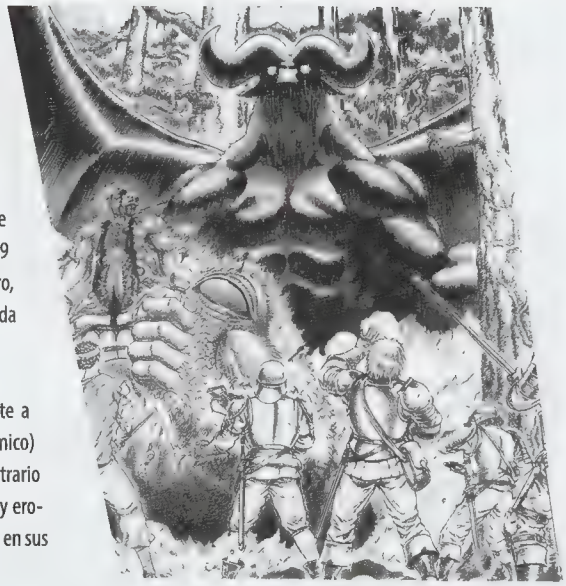
El verdadero éxito de Berserk llegaría con la saga La Edad Dorada, donde se narra el pasado de Guts, sus inicios como mercenario, su incorporación a la Banda del Halcón, liderada por el idealista y carismático Griffith, y su romance con la indomable guerrera Casca.



En esta saga se dan acontecimientos como el eclipse que lleva al trágico final de la Banda del Halcón, y el surgimiento del inesperado villano Femto, sucesos que llevan a Guts a convertirse en el Guerrero Negro, cuya única misión es exterminar a los Apóstoles, a la Mano de Dios y al traicionero Femto.

En 1992 Berserk se traslada a la revista Young Animal, donde continúa publicándose hasta la fecha, llegando a recopilar 39 tomos de manga con cinco diferentes sagas, El Guerrero Negro, La Edad Dorada, Castigo, El Halcón Milenario y Fantasía. Cada una más épica que la anterior.

Es justo aclarar que Berserk es completamente diferente a otras series de "magia y espada" como Slayers (de tipo cómico) o Record of Lodoss War (al estilo Juego de Rol). Por el contrario Berserk es un manga oscuro, lleno de violencia, sangre y erotismo, con tramas complejas y personajes hiperrealistas en sus personalidades y traumas.



ANIME, PELÍCULAS Y DEMÁS

Debido a su gran éxito Berserk pronto fue llevado al terreno del anime, con dos series, la primera de 25 episodios estrenada en 1997, auto calificada para presentar los aspectos más oscuros y violentos de este manga. La segunda serie de anime, estrenada en 2016, es más fiel al contenido del manga, aunque los gráficos en CGI le restan cierta vida a las aventuras de Guts.

Es justo decir que sólo se le ha hecho verdadera justicia a la trama original a través de sus tres películas (basadas en la saga La Edad Dorada, tituladas Berserk Edad Dorada Arc I: El Huevo del Rey, Berserk Edad Dorada Arc II:La Batalla de Doldrey y Berserk Golden Age Arc III: La Advenedizo, estrenadas entre el 2012 y el 2013, con una gran calidad cinematográfica.

Además, Konami creó un juego de cartas; y tres videojuegos –Sword of the Berserk: Guts' Rage, Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki (Berserk and the Band of the Hawk– en los cuales el mismísimo Kentaro Miura tiene mucha participación.

Sin duda, Berserk es un manga de magia y espada cuya trama y emblemáticos personajes lo colocan en el Olimpo de los mangas clásicos, y certeramente es un gran heredero de sagas tan grandiosas como el mismísimo Señor de los Anillos.

KURASHIKI LA VENECIA JAPONESA

Por Goji

Los turistas de todo el mundo siempre visitarán sitios como Tokyo, Osaka o Kyoto cuando viajan a Japón. Pero, existen en este país otros lugares igual de interesantes y con bellas atracciones turísticas. Tal es el caso de la ciudad de Kurashiki, la cual, gracias a sus diversas edificaciones y almacenes, construidos en el antiguo Edo, la hacen parecer una ciudad en donde el tiempo se detuvo, además de que su río y diversos canales le han ganado el título de la Venecia Japonesa.

¿LA CIUDAD DEL ARROZ?

Kurashiki se localiza en la región de Okayama y su río –también llamado Kurashiki– forma parte de la desembocadura del río Takahashi. Desde la antigüedad esta región fue ambicionada por los clanes Minamoto y Taira, debido a que era una zona clave para el transporte de diversos e importantes productos, como el azúcar y, sobre todo, el arroz.

A inicios del periodo Edo (Siglo XVII) era tal la importancia del puerto en Kurashiki, debido al transporte del arroz, que el Shogunato Tokugawa tomó control total de este pueblo de 1603 y hasta 1868, época en que se comenzarían a edificar diversos almacenes (kura) a orillas de su río, en donde era almacenado este cereal, para después ser transportado a ciudades como Tokyo y Osaka a través del río y los canales alternos que fueron creados por ordenes del shogun. Los almacenes o kura dieron origen al hoy popular barrio Kurashiki-Bikan.

Durante la Restauración Meiji (a mediados del siglo XIX) en Kurashiki se construyeron diversas fábricas textiles que ayudaron a crecer económicamente la ciudad. Para 1928 se fundaría la Nueva Ciudad de Kurashiki, la cual fue designada como Ciudad Núcleo en el 2002 y para el 2005 crecería su territorio al anexarse a ella los poblados de Mabi y Funao.

DE ALMACENES A MUSEOS

Aunque durante la Segunda Guerra Mundial muchas edificaciones importantes fueron destruidas en diversas ciudades, incluyendo Tokyo, los almacenes de paredes blancas y techos negros de Kurashiki no sufrieron este lamentable destino, algo que fue aprovechado por los habitantes de este poblado para reactivar su economía una vez finalizada la guerra.

Así pues, varias de las grandes bodegas kura, que una vez sirvieron para almacenar arroz, fueron convertidas en museos para atraer una turistas en grandes cantidades. Tal es el caso del Museo Kurashiki de Arte Popular que exhibe aproximadamente 4,000 artesanías tanto japonesas como extranjeras.

También está el museo dedicado a los juguetes tradicionales japoneses, que cuenta con 5,000 juguetes del antiguo Japón en su colección. También existe el Museo de Arqueología de Kurashiki, en donde se pueden admirar objetos antiguos, hallados en esta región de Japón.

Mención aparte merece el Museo Ohara de Bellas Artes, el cual de hecho fue creado antes de la Segunda Guerra Mundial –1930 para ser exactos– gracias al millonario y filántropo Magosaburo Ohara, para exhibir obras de artistas internacionales como Picasso, el Greco, Rodin y Monet, que se volvería con el tiempo una de las mayores atracciones de Kurashiki, tanto así que con los años se le han anexado a este museo nuevas salas en donde se exhibe pintura renacentista y en 1961 se abrió una zona en exclusiva para pintores japoneses reconocidos de inicios del siglo XX.

Pareciera que en Kurashiki hay museos dedicados a cualquier tema, como lo demuestran el Museo de Momotaro, dedicado al legendario "chico melocotón" del folclore japonés; o, lo crean o no, existe el Museo Yumiko Igarashi, dedicado a la obra de la mangaka de Candy Candy.

SITIOS DE DIVERSIÓN

Algo que es de admirar sobre Kurashiki es que en vez de derribar sus antiguas edificaciones decidieron "modernizarlas" para atraer al turismo. Así, no sólo los almacenes fueron convertidos en museos, también las antiguas fabricas textiles, como la llamada Ivy Square, fue remodelada para que el turismo pudiera disfrutar de diversas tiendas y hoteles.

Por otro lado, se pueden disfrutar de diversas festividades en Kurashiki, tales como el Festival de los Biombos en octubre, en las calles de Higashimachi y Honmachi, en donde además hay una fabrica tradicional de sake.

EL GRAN PUENTE

Uno de los, literalmente, más grandes atractivos de esta región es el Gran Puente de Seto, el cual tardó una década en ser construido (1978-1988) y cuya ruta de 20 min de trayectoria conecta a las prefecturas de Kurashiki y Kagawa en la isla Shikoku.

Este larguísimo puente puede ser recorrido ya sea en auto o en tren y tiene dos carriles para que los autos circulen de ida y vuelta. Con sus 13.1 km, se convierte en el puente de doble carril más largo del mundo.

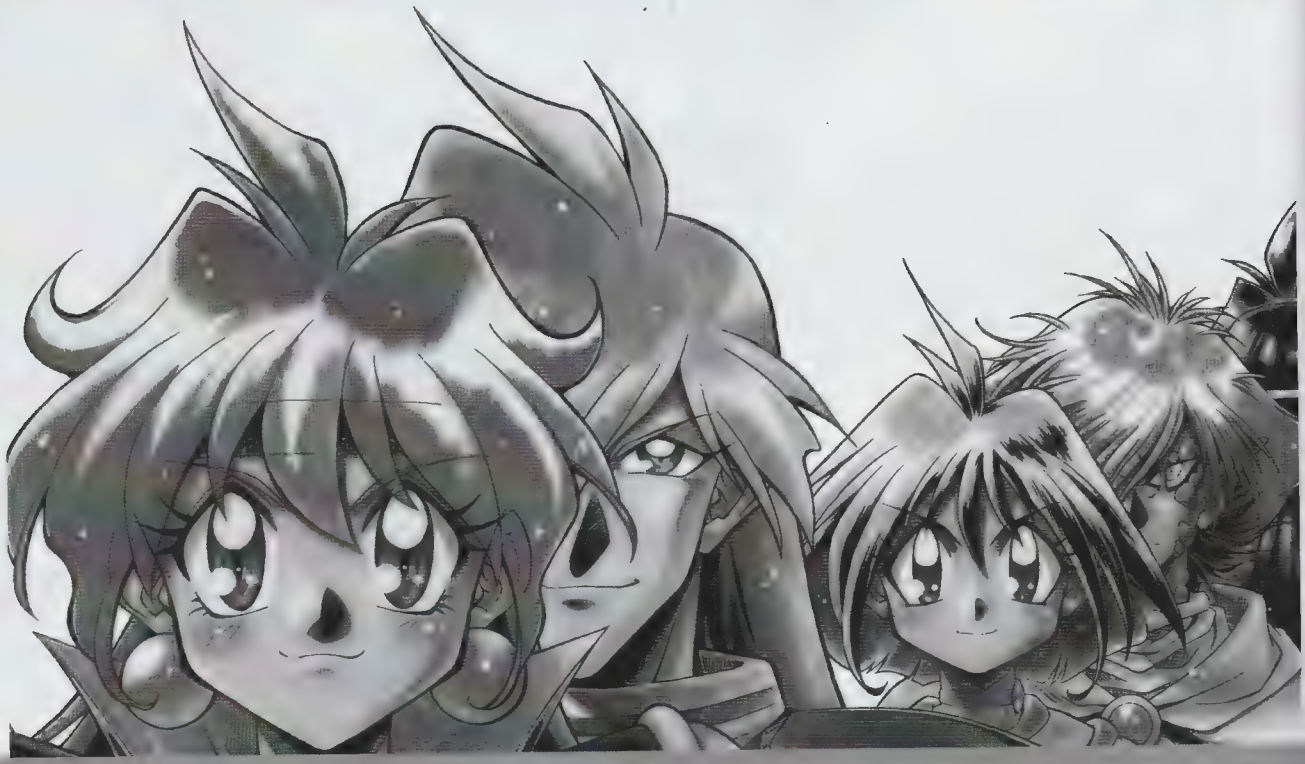
VENECIA EN JAPÓN

Pero sin duda, una de las grandes atracciones turísticas de la ciudad de Kurashiki es su hermoso paseo por el sistema de canales, a través del río Kurashiki, que cruzan por el ahora histórico barrio de Kurashiki-Bikan, canales que permanecen intactos desde su creación en el periodo Edo.

Este es, precisamente, el mayor atractivo del paseo por bote a lo largo del río Kurashiki, pues el mirar los sauces llorones a ambos lados del canal, los antiguos puentes de piedra y las viejas edificaciones, te hace sentir que viajas a través del tiempo y que en realidad estás navegando por una antigua ciudad nipona. Dato especial es que se ha evitado colocar postes con luz eléctrica a lo largo del paseo por el río Kurashiki para aumentar el efecto de estar navegando en un tradicional pueblo nipón.

En verdad, Kurashiki es uno de esos sitios que vale la pena visitar, no sólo por su riqueza histórica, sino por su gran variedad de atractivos turísticos, sobre todo su hermoso viaje a través de su río, que parece transportarte mágicamente al antiguo Japón.

CONNEXION
MANGA
© SHINSEI



BELLAS PODEROSAS Y AMBICIOSAS

Por Angel Princess

A MEDIADOS DEL SIGLO XX EL FEMINISMO COBRÓ FUERZA EN TODO EL MUNDO, INCLUYENDO JAPÓN, PAÍS EN DONDE ESTE MOVIMIENTO SE VIO REFLEJADO EN LA APARICIÓN DE PERSONAJES FEMENINOS DE ANIME MÁS FUERTES EN FÍSICO Y CARÁCTER Y CUYAS AMBICIONES IBAN MÁS ALLÁ DE SÓLO SER LA SERVIL AMA DE CASA.

FUJIKO MINE Y OTRAS "CHICAS MALAS"

La mejor representante de este nuevo tipo de mujeres poderosas y ambiciosas la tenemos con Fujiko Mine (Lupin III), sexy ladrona y femme fatale por excelencia, quien era capaz de todo –pero absolutamente de todo– por dinero, desde traicionar a su eterno enamorado Lupin con tal de quedarse con el botín robado, hasta aliarse con el Inspector Zenigata –enemigo de Lupin–, si esto la llevaba a tener una "jugosa recompensa".

Fujiko además sabía artes marciales y era una experta tiradora y su estereotipo de chica sexy, peligrosa y ambiciosa tendría tal aceptación que marcaría a futuras "chicas malas", sobre todo en la década de los 90´s, tales como la curvilínea y ambiciosa Nami (One Piece), la cual si bien al principio robaba tesoros enteros para ayudar a su pueblo, con el tiempo demostró que el gran amor de su vida eran las riquezas, por las cuales era capaz incluso de mostrarse desnuda ante Luffy y sus nakamas a cambio de una "pequeña cuota".

Mención aparte merece la mensa, Excel (Excel Saga), cuya mayor ambición no es el dinero sino cumplir el sueño de su líder Il Palazzo, crear un "mundo mejor", conquistando y cambiando al actual mundo, aunque esto la lleve a sufrir fracturas, atropellamientos, disparos y otros "accidentes de trabajo". Lo bueno es que Excel, al ser increíblemente fuerte y resistente, "revive milagrosamente" en más de una ocasión.

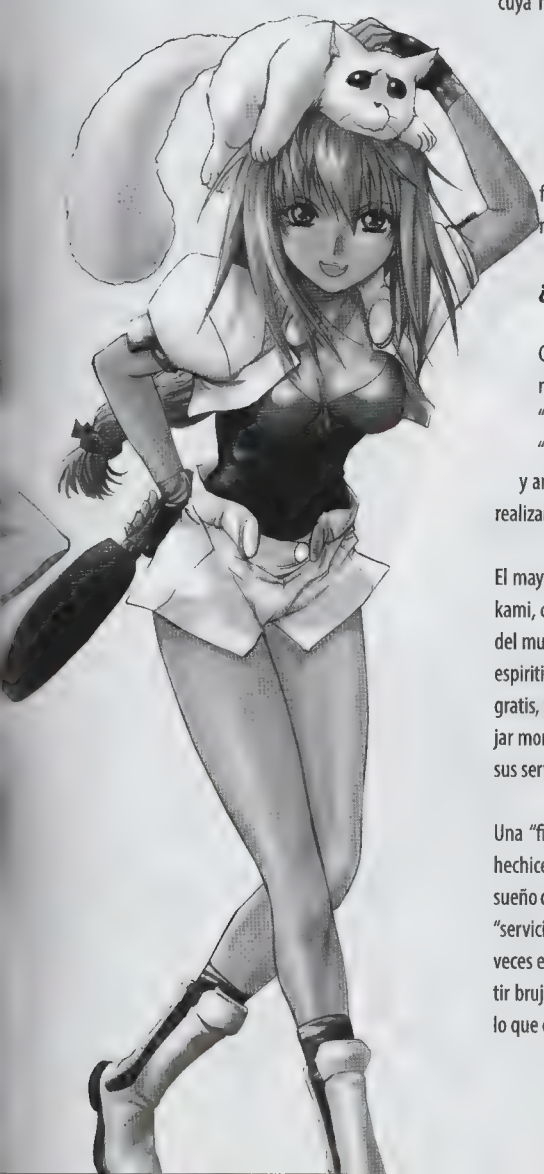
¿AMBICIOSAMENTE BUENAS?

Claro que las anteriores son consideradas "chicas malas" al ser ladronas (Fujiko), piratas (Nami) y "terroristas" (Excel), aunque también entre las "chicas buenas" tenemos a "heroínas" cuya codicia y amor por el dinero es el "incentivo" que las lleva a realizar sus "buenas acciones".

El mayor ejemplo lo tenemos en la codiciosa Reiko Mikami, cuya meta es ser la exorcista más poderosa y rica del mundo, por lo que cobra muy caro por sus misiones espiritistas y prefiere morir antes de hacer un trabajo gratis, pues es tan tacaña que incluso sería capaz de dejar morir a sus amigos si estos no son capaces de pagar sus servicios.

Una "filosofía empresarial" similar es la que sigue la hechicera Lina Inverse (Slayers) la cual para cumplir su sueño de riqueza y poder cobra grandes fortunas por sus "servicios mágicos", aunque lo irónico es que muchas veces el costo por los destrozos que deja Lina al combatir brujos, mónstruos y demonios es mucho mayor que lo que cobran ella y sus "Justicieros".

En fin, Mikami, Lina y otras heroínas fuertes y ambiciosas de anime de cierta forma reflejan a la mujer trabajadora japonesa actual que tiene que actuar de forma dura –y a veces hasta cruel– para alcanzar sus metas en un país como Japón, dominado por los hombres.



CONERION
MANGA
封

CONEHION
MANGA

DAMEGA
CONNEXION

KIZUNA A I© A.I. CHANNEL

YOUTUBERS VIRTUALES

ESTRELLAS DIGITALES DE VERDAD

Por Mazo Rodríguez

YOUTUBE ES UN ECOSISTEMA EN SÍ MISMO. EN ESTE RARO MUNDO TE PUEDES ENCONTRAR CON TODA CLASE DE COSAS EXTRAÑAS. DESDE TUTORIALES PARA INSTALAR UNA LAVADORA, O DESPERTAR ZOMBIS, HASTA LARGAS EXPLICACIONES ACERCA DE POR QUÉ TAL O CUAL FAMOSO ES UN REPTILIANO DE OTRO PLANETA IMPLANTADO POR LA INDUSTRIA DE LA SOYA PARA ROBARNOS NUESTRO DERECHO A COMER QUESO. NO HABLEMOS DEL PANTANO EN EL QUE SE HA CONVERTIDO LA SECCIÓN DE COMENTARIOS.

EN ESTE PECULIAR MUNDO, PARECÍA QUE YA NADA PODÍA SORPRENDERNOS Y, JUSTO ENTONCES, LLEGÓ UNA LINDA JOVENCITA DE PELO CASTAÑO Y CON VOZ MELODIOSA QUE DIJO: "¡QUÍTENSE QUE AHÍ LES VOY!". SU NOMBRE ES AI KIZUNA, LA AUTOPROCLAMADA "PRIMERA YOUTUBER VIRTUAL" Y UNA "SÚPER INTELIGENCIA ARTIFICIAL". ESTA CHICA, QUE EN MENOS DE UN AÑO SE CONVIRTIÓ EN TODA UNA SENSACIÓN, DESATÓ UNA OLEADA DE NUEVOS CANALES SIMILARES, LOS CUALES PRONTO SE ESPARCIERON COMO HONGUITOS EN TIEMPO DE LLUVIAS.

LA PIONERA

Como ya te contábamos, Ai fue la primera en incursionar en el arte de la youtubeada. Su canal arrancó a finales de 2016, más como un experimento que como un proyecto. Rápidamente, su popularidad creció, hasta que su canal se convirtió en uno de los más seguidos en Japón.
El contenido de sus videos no es nada del otro mundo. Lo mismo habla acerca de videojuegos que de música o de nuevos productos y, al igual que sus contrapartes de carne y hueso, frecuentemente suelta una que otra queja acerca del mundo actual. Sin embargo, lo innovador del diseño de sus videos, su guapura y su carisma han sido razón suficiente para colocarla como la nueva reina de la red.
Obviamente, la Internet pronto le quedó pequeña a esta gran vblogger por lo que en el mes de abril, Ai estrenará su propio programa, llamado Kizuna Ai no BEAT Scramble a través de la cadena BSNii Tele. A ver qué tal le va.

¡TSUNAMI VIRTUAL!

Queda claro que, en el mundo del Internet, no hace falta más que tener una buena idea para abrir una senda. Una vez que el éxito de Ai Kizuna puso en evidencia que existía un nicho para los youtubers virtuales, los imitadores no se dejaron esperar.
Como buen ejemplo tenemos a Luna Kaguya, otra linda chica virtual, igual de bonita que Ai, pero con un sentido del humor mucho más ácido y atrevido. Esta vblogger ascendió en popularidad realmente rápido y, actualmente, cuenta con medio millón de suscriptores y cada uno de sus videos roza el millón de reproducciones con facilidad.
Al igual que ocurre con el helado, un solo sabor nunca es suficiente. Así, ha nacido una multitud de nuevos canales de vbloggers virtuales, dedicados a satisfacer todos y cada uno de los diversos gustos de los espectadores. Por ejemplo, si lo tuyo son los videos de gameplay, la youtuber virtual, Shiro, te tiene más que cubierto. Con su estilo fresco y divertido, esta chica te mostrará lo divertido que puede ser ver a alguien más jugando un videojuego.

Ahora que, si eres un fiel seguidor de los utaite (cantantes amateurs que realizan covers de canciones), Aoi es tu mejor elección, pues esta chica de misteriosa mirada y bella voz interpreta con maestría toda clase de canciones de las mejores bandas del JRock.
Si, por otro lado, quieres experimentar algo un poco más inusual. Reiden Kasuka y Zombi-ko, de seguro te llenarán la pupila. La primera es una linda fantasmita adicta a los videojuegos, mientras que la segunda (como su nombre lo indica) es una zombi que nos cuenta qué se siente ser un muerto viviente.

¿SÓLO UNA MODA?

Sin duda, este fenómeno nos recuerda a cuando Miku Hatsune tomó por sorpresa al mundo de la música. Al principio, las reacciones eran de sorpresa ante la diva digital, más tarde, sus detractores comenzaron a decir que únicamente se trataba de una moda y, hoy, más de 10 años más tarde, no podemos concebir la música sin el gran suceso que sigue siendo Vocaloid.
Lo mismo sucede con los youtubers virtuales, que ya han invadido cada rincón del mundo digital. La tecnología de captura de movimiento avanza rápidamente y sólo es cuestión de tiempo para que todos tengamos acceso a ella. Así que todo apunta a que no se trata de una simple tendencia, sino que los vbloggers han llegado para quedarse.

ADAPTACIONES LIVE ACTION ¿ASIA VS OCCIDENTE?

SI SE CONSIDERAS UN GEEKO EN REGLA, SEGURAMENTE TENDRÁS POR AHÍ UN ANIME FAVORITO, DUEÑO DE TUS QUINCENAS, TUS DESVELOS Y HASTA TUS TEORÍAS CONSPIRATIVAS MÁS ÍNTIMAS Y INCONFESABLES. PERO, AERES DE LOS QUE SE EMOCIONAN CUANDO ANUNCIAN QUE HARÁN UNA VERSIÓN LIVE ACTION DEL ANIMANGA EN CUESTIÓN? ¡ACOMPÁÑANOS A LEER ESTA TRISTE HISTORIA!

EL DILEMA DE LAS ADAPTACIONES

Podemos considerar una "adaptación" no sólo como una copia al carbón de una historia, sino como algo que es capaz de reflejar la visión y las emociones que alguien más (el que adapta) logra capturar al apreciar una obra. La cuestión es que, en el mundo del animanga, resulta increíblemente difícil trasladar una historia de su formato original a un formato live action con éxito, y más aún lograr la completa aceptación de sus fanes. Y no es para menos, pues podemos encontrar un sinnúmero de motivos por los cuales una historia que ha tenido gran éxito en su formato animanga, fracasa o "no termina de convencer" al ser adaptada en imagen real.

Más allá de la polémica que envuelve a este tipo de adaptaciones, el día de hoy nos encontramos con una cuestión particular que es el hecho de que se destaca el valor de las adaptaciones japonesas sobre las hechas en occidente.

LA MIRADA DE OCCIDENTE

Por una parte, en E.U. se ha optado por adaptar historias que tienen conceptos filosóficos y psicológicos profundos, a contextos mucho más ligeros y "accesibles" para todo público; por ejemplo, la adaptación que Netflix hizo de la icónica Death Note, en la que el carácter de los personajes se modificó tanto que la película terminó por perder de vista dos de los elementos más importantes de la historia: por un lado, la extraordinaria batalla intelectual entre Kira y L, y por otro, el "complejo de dios" que hace tan oscuro y escalofriante a Light. Sin mencionar que terminó por ser una loca historia de adolescentes que no le hizo justicia a su original.

Y qué decir de Ghost in the Shell, de Paramount Pictures. Lo que comenzó como una emocionante propuesta para adaptar la obra de Masamune Shirow terminó por "no convencer del todo" a los fanes de la historia. Y es que, a pesar de los esfuerzos de Rupert Sanders por hacer un homenaje en toda regla, terminó por aligerar y hasta dejar de lado ciertas reflexiones que en la película animada de 1995 sorprendieron a más de uno. Además, los cambios hechos en el argumento al final de la película le hicieron perder algunos puntos.

DE JAPÓN PARA EL MUNDO

Por otro lado, tenemos las adaptaciones live action que los japoneses han hecho de sus propias obras y que, pese a respetar mucho más las cuestiones argumento, no han salido del todo libradas en cuanto a algunos aspectos técnicos y de actuación.

Éste es el caso de la reciente Fullmetal Alchemist de Netflix, que pese a toda la expectativa generada por su adaptación, no logró "llenar a sus fanes", y esta vez no porque se hayan incluido cosas descabelladas, sino porque, en palabras de algunos de sus críticos, no logró crear un buen ritmo en la historia, la cual llegaron a tachar de lenta, además de tener actuaciones y efectos especiales "insuficientes". Lo cierto es que no debe ser nada fácil tratar de adaptar 8 volúmenes de manga en 2 horas y media de película, y mucho menos tratándose de una producción a bajo costo como lo fue ésta.

Aunado a esto, resonaron algunas quejas referentes al asian washing (lavado racial) del que se valió la película al hacer que actores asiáticos (bastante reconocidos en el medio, por cierto), encarnaran los roles de algunos personajes que según el argumento deberían haber sido completamente occidentales.

Aunque si recordamos bien, no es la primera vez que a una adaptación de este tipo se le acusa de lavado racial, pues el live action de Shingeki no kyojin también obtuvo ese tipo de críticas.

A final de cuentas, no todo ha sido tan caótico en las adaptaciones de imagen real, y prueba de ello podemos encontrarla en la serie Erased de Netflix. Sin duda se trata de una joya de la adaptación que supo captar a la perfección la atmósfera de suspenso, al grado de ser considerada como superior al anime homónimo. Elementos como la introspección y la narrativa en forma de monólogo le dan ese toque que la hace única, además de su fidelidad al argumento y el hecho de que sólo se añadió lo necesario para consolidar una historia de por sí extraordinaria.

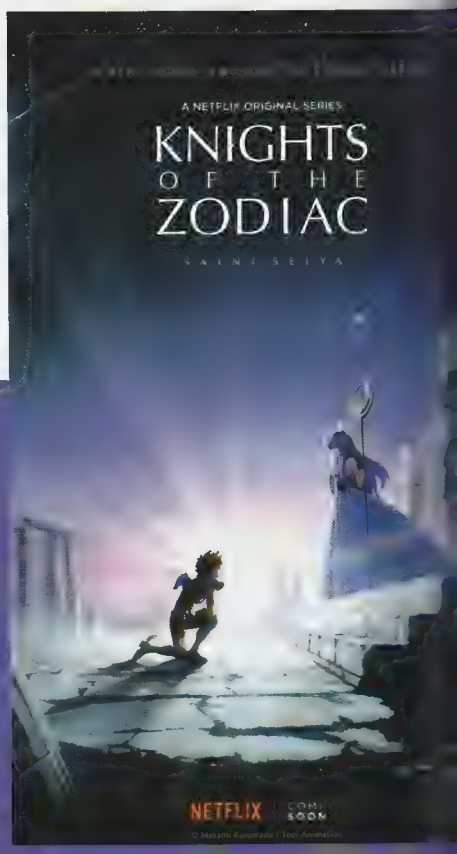
Éstas son sólo algunas de las "recientes" adaptaciones a imagen real que circulan por ahí; sin embargo, podemos apostar que los live action siempre nos dará de qué hablar.

ANIME MARCA NETFLIX

¿LA SALVACIÓN DE UNA INDUSTRIA?

Por Ruoxi

NADA MÁS ADICTIVO EN NUESTRA QUERIDA VORÁGINE DIGITAL QUE LAS SERIES DEL TITÁN DE LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO: NETFLIX. Y ES QUE MUCHOS DE NOSOTROS, POR LO MENOS UNA VEZ, NOS HEMOS PUESTO A "MARATONEAR" A LO GRANDE CON SUS SERIES ANIMES MÁS EMBLEMÁTICAS.



A la fecha la compañía cuenta con tanto material que cuesta trabajo elegir uno para comenzar con todo lo que tiene por ofrecer para la comunidad otaku internacional. Imagínense, tan serio es su compromiso con la industria del anime que en 2018 se anunció el estreno de cerca de animes originales en colaboración con algunos de los estudios más reconocidos de Japón.

EL DEVENIR DE LA INDUSTRIA

No es un secreto que en los últimos años la industria del anime haya pasado por una de las épocas más "oscuras" de su historia. Y es que, debido a las malas condiciones laborales y los bajos salarios a los que varios estudios llegaron a someter a sus animadores, una crisis sin precedentes amenazó con "matar" a la industria de la animación japonesa.

En confirmación de las sospechas y temores de muchos, algunos de los estudios de mayor antiguedad en el medio comenzaron a desaparecer debido al gran reto financiero que representaba el mantenerse a flote. Sin embargo, en medio de esta debacle surgió una esperanza con la cual varios estudios de animación se vieron beneficiados: Netflix, quien se interesó en producir anime original.

ANIME DE MARCA

Gracias a la participación activa de la compañía en este ámbito, se reestructuró el modelo de negocios competente a los estudios de animación y, por consiguiente, sus condiciones laborales y de inversión.

Si bien Netflix no "fabrica" anime como tal, sí que interviene en su producción y le otorga su sello especial, en colaboración con estudios consagrados en Japón que se encargan de la completa realización de las series. Según lo informado por Kotaro Yoshikawa, vicepresidente de distribución y licencias en TMS Entertainment, la alianza de Netflix con estos estudios supone una mayor difusión del anime debido a sus lanzamientos simultáneos a nivel mundial que incluyen la traducción y el doblaje de sus series a más de 20 idiomas en cerca de 200 países.

ENTRE LA POLÉMICA Y LA ADMIRACIÓN

Igo que ha marcado a los animes producidos bajo el sello Netflix es la polémica y las alabanzas en torno a éstos, pues sus producciones han apostado por mostrar temas polémicos de la manera más explícita posible [illegible] que no se había intentado. Esto, aunado a la exig[illegible] calidad de sus historias y los altos estándares de sus t[illegible] aceptación, el éxito? de sus series.Como prueba de ello tenemos los animes más destacados que la plataforma ha lanzado en lo que va de este año.

DEL GORE Y OTROS DEMONIOS

Entre los temas que más popularidad han dado a las series de Netflix [illegible] como el terror, el suspenso y el gore. En uno de los [illegible] bido manejar de manera excepcional.

Tomo Esto le encuentra Devilman Crybaby, [illegible] por Masaaki Yuasa, está bastante apegada a la trama (y [illegible] inminente y explícita [illegible]

[illegible] icos [illegible] Estar en Mars [illegible] do en el que los avances tecnológi[illegible]

[illegible] do entre serpientes que tiene [illegible] con una espada.

EL PLACER DEL VICIO

Otra de las polémicas que han envuelto a los originales de Netflix es su arriesgada apuesta por temas poco [illegible] no representante de todo lo políticamente incorrecto en este aspecto destaca Kakegurui, la atrevida historia [illegible] el adictivo mundo de las apuestas con una academia de élite como escenario principal. Con una [illegible] serie ha confirmado una segunda temporada.

LA MAGIA DE LA CIENCIA FICCIÓN

[illegible] que la ciencia ficción no [illegible] pecto destaca Godzilla: Mon[illegible] situada en un ambie[illegible] volver a su lugar de origen [illegible] le acechan permanentemente.

Otra [illegible] que [illegible] la percepción de [illegible] ido al experimento [illegible] ha sido víctima.

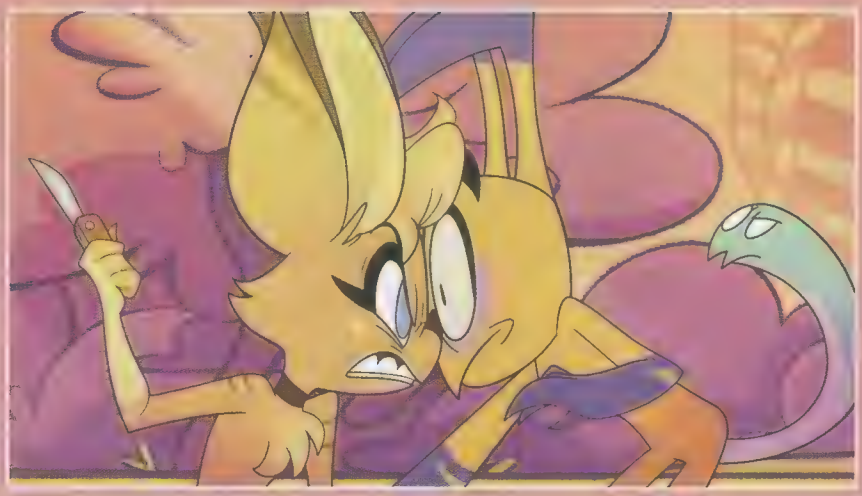
[illegible] que [illegible] que sereis humanos peculiares vagan sin rumbo por un mar de arena en un enorme barco de barro. Sus habi[illegible] sus vidas.

Por último tenemos Violet Evergarden, que aunque sigue a la espera de su estreno en Latinoamérica, en Ja[illegible] posiciones de los rankings del país por varias semanas. [illegible] destaca por su apartado grafico, es capaz de conmover [illegible]

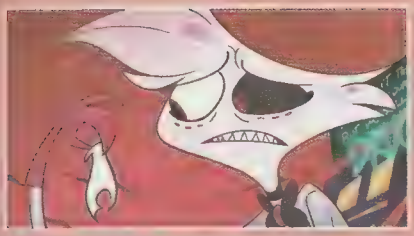
© [illegible] O. Incarnation/Hiroaki Mi[illegible] ones-Netflix
© [illegible] The Beginning/Production [illegible] flix
© [illegible] Children of the Whales/Abi Umeda/[illegible] C Staff-Netflix
© Devilman Crybaby/Go Nagai/Science Saru-Netflix
© Godzilla: Monster Planet/Toho Animation-Polygon Pictures-Netflix
© Kakegurui/Homura Kawamoto, Tooru Naomura/MAPPA-Netflix
© Knights of the Zodiac: Saint Seiya/Masami Kurumada/Toei Animation-Netflix
© Sword Gai/Toshiki Inoue/LandQ Studios-Netflix
© Violet Evergarden/Kana Akatsuki/Kyoto Animation-Netflix

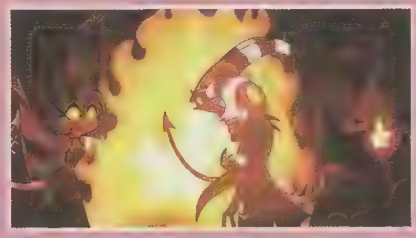
VIVIENNE MEDRANO

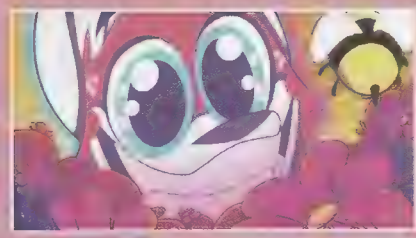
Creatividad en movimiento.



KILLED THE BITCH







HELLWEEKMADDY

DIGNIFICANDO LA ANIMACIÓN MEXICANA

Por Stephan

La animación 2D ha tenido un gran resurgimiento en años recientes, la tecnología actual ha dado nueva vida, a las viejas celdas de acetato, en su variante digital, al tiempo que les otorga una gran libertad creativa a los animadores.

Es aquí donde entra Ithrax producciones, estudio de animación 2D, orgullosamente mexicano, que actualmente está próximo a estrenar su tercer largometraje animado. Esta casa productora, es liderada por Benito Fernández, cineasta, guionista y director de animación, y se encuentra en la Ciudad de México.

Este multifacético emprendedor, nacido el 1975 en Cdmx, desde muy pequeño mostró fuerte interés hacia las artes, el dibujo y la música. En 1998, con 23 años de edad, funda Ithrax producciones, con la firme intención de producir su primer largometraje Sabel redención; el cual le tomó 10 años en producir de manera completamente independiente, al mismo tiempo trabajó como productor y director de comerciales e ilustraciones, entre los que destacan la creación de La Pandilla Telmex campaña mega mediática a nivel nacional, así como de varios comerciales para la Secretaría de Marina, o la Armada de México, con el motivo del concurso nacional de pintura infantil El niño y la mar. Posteriormente, en 2010 estrena su segundo largometraje, Brijes 3D, bajo la producción de Alfredo y Charbel Harp Calderoni. Brijes fue la primera película de animación en utilizar estereoscopía en México y Latinoamérica.

Tras el devastador fallecimiento de Alfredo Harp Calderoni, Ithrax producciones regresa a la producción independiente, es aquí donde comienza la producción de su película más ambiciosa hasta este momento: Uma & Haggen, una épica familiar cuya meta es elevar al estándar internacional la calidad de todos los valores de producción. La cinta fue concluida en octubre de 2020, a pesar de la pandemia Covid-19 que afecta a todos los sectores comerciales, y devasta el cine y la cultura.

Multidisciplinario autodidacta, Fernández ha desempeñado profesionalmente los roles de productor, director, guionista, editor, ilustrador, compositor de imagen, diseñador y letrista de canciones. Actualmente se concentra en la distribución de su última película Uma & Haggen, y ha iniciado la producción de la segunda entrega de la serie.

No se pierdan los futuros números de su revista favorita Conexión Manga, en donde tendremos grandes primicias de esta casa de animación, muestra de que el talento mexicano aún tiene mucho que ofrecer.

Curiosidades

Por un tiempo, y debido a la poca información que se tenía acerca de su producción y fecha de estreno, la película Sabel Redencion se consideró como una de las joyas perdidas de la animación mexicana, alcanzando incluso el estatus de creepypasta en el medio de la animación.

A pesar de que, para el momento del estreno de Brijes 3D, ya existían televisores especiales para mostrar contenido 3d, para su venta en formato casero, se opto por incluir un paquete de lentes anaglifos (azul y rojos), a fin de que todos los consumidores pudiesen tener la experiencia 3D sin necesidad de una pantalla especial.
Uma & Haggen es el tercer largometraje de Itherax producciones, y el segundo en ser producido de manera 100% independiente por el estudio, teniendo así total libertad creativa en su realización.

© Sabel Redención y Uma & Haggen / Benito Fernández / Ithrax producciones
© Brijes 3D / Benito Fernández / Alfredo Harp y Charbel Harp Calderoni / Ithrax producciones / santo domingo animation

LONG GONE GULCH

DESTROZANDO AL VIEJO OEST

por Judith d.

Fue hace 5 años, que los primeros chirridos de carreta (y test de animación) nos dejaban saber que un nuevo proyecto animado se cocinaba en las mentes de Tara Billinger (Mickey Mouse, 2019) y Zach Bellissimo (Víctor & Valentino, 2020). Y tras una exitosa campaña de crowdfunding, el pasado 11 de enero de 2021, pudimos conocer el piloto de Long Gone Gulch, un western de fantasía y acción, con un humor bastante absurdo, aunque muy bien manejado.

UNA BORAGINE DE DISPARATES SOBRENATURALES

Rawhide y Snag son los hiperactivos comisarios de un pequeño (y enigmático) pueblo llamado Long Gone Gulch, un infame tugurio que alberga múltiples creaturas fantásticas como tiburones del desierto, pie grandes, hechiceras, y arbustos rodantes "con patas". Un día, los comisarios arman tal desastre en la cantina, donde en medio del caos liberan a unos espíritus malignos encerrados en unos cráneos, que son despedidos por el alcalde, un viejo conejo con cuernos de venado. Pero lo que pareciese ser el fin para este dúo de inadaptados, será el comienzo de sus aventuras en este paraje cruel y sobrenatural.

La estética del corto es bastante atractiva; personajes de líneas duras y una paleta de color brillante se mezclan a la perfección con fondos en tonos sepia. El trabajo de animación es bastante pulido, las escenas de acción son una verdadera cátedra para todo aquel que desee experimentar con ser animador. La actuación de voces, aunque flojea en ciertos puntos, es bastante destacable, teniendo en los papeles principales a Elizabeth Daily (Tommy en Rugrats) como la voz de la animosa Rawhide, e interpretando a Snag se encuentra Danny Cooksey (Brad en Kick Buttowski).

Es bueno ver como más y más creativos, se animan a sacar proyectos de manera independiente, engrandeciendo las opciones para distintos tipos de público, así que no pongas excusa, si tienes 21 minutos de tu vida para darle un vistazo a esta producción, no lo dudes y ve a su página oficial de YouTube: Long Gone Gulch OFFICIAL. Te prometo que no te arrepentirás, wiiiii...

REGRESAMOS

Agradecido de festejar con ustedes queridos lectores el regreso de CONEXIÓN MANGA DIGITAL y el lanzamiento de la APP de **TITANIO MAGAZINE**,

Agradezco a la empresa **TITANIO** pero principalmente a **VICTOR JASSO**, gran amigo, socio y familia, por dejarme encabezar esta aventura que recopilará y recuperará varios contenidos de la cultura mexicana, iniciando con los contenidos de **EDITOPOSTER**, empresa amada la cual he dirigido por muchos años. También me dedicaré a buscar alianzas con varias editoriales que realizaron extraordinarias publicaciones que nos han hecho soñar.

Decido hacer el lanzamiento de **TITANIO MAGAZINE** junto con el regreso de CONEXIÓN MANGA DIGITAL, ya que conozco la lealtad de nuestros lectores y ellos harán que **TITANIO MAGAZINE** sea un referente para las familias mexicanas y quiero que los lectores de CONEXIÓN MANGA sean parte de este ÉXITO y así trascender al mundo digital.

TITANIO MAGAZINE será un escaparate para nuevas propuestas y talentos, jóvenes y adultos que quieran poner sus ideas sueños y creaciones al alcance del público TITANIO será esa ventana.

Programo este lanzamiento el 24 de febrero del 2021 fecha donde se celebra el nacimiento del fundador y creador de CONEXIÓN MANGA Don Arnulfo Flores Muñoz. Mi amado Padre, Q.E.P.D. ,el cumpliría 82 años. Te amamos siempre y te extrañamos todos amigos hermanos, hijos, nietos, empleados, colegas, mi mamá -tu esposa- te ama y te extraña muchísimo. Es muy bello saber que siempre todo mundo cuando habla de ti, dibuja una sonrisa en su rostro. **TE AMO.**

Atte: **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS**

DON ARNULFO FLORES MUÑOZ
(MR. FLOWERS)
Q.E.P.D.

CONEXION TITANIA digital

Y MUCHO MÁS...

DESCÁRGALA EN TITANIO MAGAZINE

GRATIS- Por tiempo limitado

www.titaniomagazine.com